BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

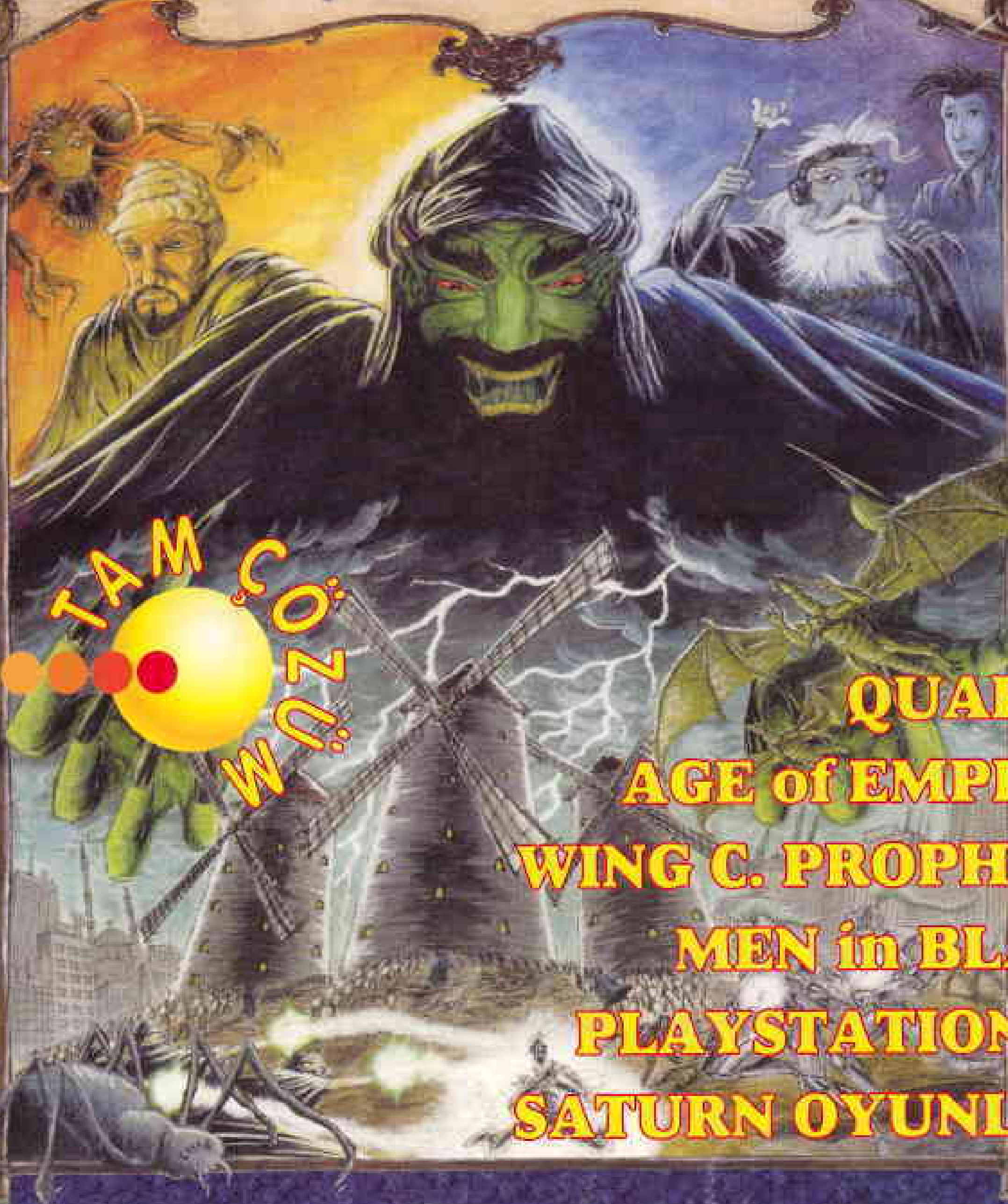
LEVEL

2/98

BU AY 2 CD'Lİ

ŞUBAT 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

25 $'lık İSTANBUL EFSANELERİ BEDAVA



TAM ÇÖZÜM

QUAKE 2

AGE of EMPIRES

WING C. PROPHECY

MEN in BLACK

PLAYSTATION VE SATURN OYUNLARI

DONANIM : Playstation için Sanal Pad ve Laser Gun, Sega Saturn Analog Direksiyon

MULTIMEDIA : İngilizce Eğitim Programları, Power Rangers, Hugo, Üstad Mimar Sinan

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Arzu Bozyayla
Nur Geçili
Funda Cevik

Dağıtım Servisi
Nebi Dorsan

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekotan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FILMON OFSET FILMCILIK LTD.STI
Tel: (212) 266 80 13 - 273 18 32

Baskı
Uniprint A.S.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Level 1 Yaşında

Level olarak en önemli prensiplerimizden biri sizlere ödediğiniz paranın karşılığını tam anlamıyla verebilmek. Bu amaçla, dergi ve CD içeriğini büyük bir titizlikle hazırlıyoruz. Tabii ki CD arayüzü de büyük önem taşıyor. Level grubu olarak amacımız sizlere en kullanışlı CD arayüzünü sunmak. Çünkü biz okurlarımıza saygı duyuyoruz.

Peki arayüzü başka bir dergiden kopyalamak mümkün olamaz mıydı? Örneğin Türkiye'de de bulunabilen İngiliz PC ZONE dergisini alırsınız. Derginin verdiği CD ZONE'a bir göz attıktan sonra CD içindeki "ini" dosyasını Türkçe'ye çevirirsiniz. Bu derginin logosunu da kendi derginizinki ile değiştirdinizmi, alın size yeni bir arayüz. Emek? Yaklaşık 20 dakika. Peki ya dergiyi alanlar durumu çakarlarsa? Aman canım, nasıl olsa onlar hiçbir şeyden anlamazlar.

Başlangıçta "örnek" dedim ama, kimbilir belki bu yazdıklarım birileri tarafından aynen yapılıyordur. Ben sizin yerinizde olsam küçük bir araştırma yapardım.

Dedektif Fırtına'yı çok beğendiniz ve bizden bir Türkçe oyun daha vermemizi istediniz. Biz de sizin isteğinizi yerine getirdik ve "İstanbul Efsaneleri" artık sizin. FRP türünü tanımayanlar için oyun başlangıçta sıkıcı olabilir. Ancak dergideki açıklamayı okuyup, bir süre oynadıktan sonra İstanbul Efsaneleri'nin başından kalkamayacağınızdan eminim.

Son iki ayda Level oldukça değişti. Dergiyi sizin istekleriniz doğrultusunda geliştirmeye çalıştık. Yayınladığımız anket değişiklikleri değerlendirebilmemiz açısından büyük önem taşıyor. İstek ve görüşlerinizi yansıtacak olan anketleri en kısa zamanda bize gönderirseniz seviniriz.

Fiyat artışına da değinmeden geçmek olmaz tabii ki. Yeni fiyatımızı biraz yüksek bulabilirsiniz. Ancak bir senedir fiyat artışı yapmadığımızı da lütfen dikkate alın. Biz birinci yaşımızda sizlere İstanbul Efsaneleri'ni hediye ettik. Bu da sizin bize yaş günü hediyeniz olsun!

Unutmayın, sadece Level size yeter...

Gökhun Sungurtekin

HABERLER

Blood 2 İle Daha Kanlı Bir Gelecek



Blood iyiydi, hoştu ama adının vaadettiği korku ve ürpertiyi taşımaktan çok uzaktı. Ama Monolith Studios pes demedi, şimdi Blood 2 üzerinde çalışıyorlar. Yapı olarak ilkiyle hiçbir benzerliği bulunmayan Blood 2 tam anlamıyla tüylerinizi diken diken edecek bir gerçekçilikte ve vahşette olacak şekilde tasarlanıyor. Microsoft ile işbirliği içinde tamamen yeni geliştirilen ve tam anlamıyla 3D özellikleri taşıyan DirectEngine üzerine kurulacak olan Blood 2, ilerledikçe gelişen ve oyuncuyu şaşırtması planlanan bir yapıda tasarlanıyor. Günümüzden 100 yıl sonrasının dünyasında geçen hikayede, vampir dostumuz Caleb ilk oyunun sonunda yokettiği iblis tanrı Tchernobog'un müritleriyle olan son hesaplaşmasını yapıyor. Ancak Caleb 100 yıl boyunca boş durmamış ve kendisi gibi ihanete uğrayıp yokedilen diğer üç seçilmiş savaşçıyı diriltmenin bir yolunu bulmuştur. Sonuçta oyunda kullanabileceğiniz değişik özelliklerde dört farklı karakter olacak. Deathmatch ya da Team oynamayı sevenler ise oldukça renkli dakikalar geçirme fırsatı bulacaklar, çünkü devasa haritalar ve 64 kişiye kadar network desteği onları bekliyor olacak. Ne diyelim, sanırız bu sonbahar hayli kanlı geçecek.



Süper Sega Kampanyası

Sega'nın Türkiye distribütörü Aral İthalat Limited yeni bir kampanya başlattı. Sega Saturn artık en popüler 5 CD'den oluşan bir setle oyunseverlere sunuluyor.

Fiyatı 369 $ olan Sega Saturn yaklaşık 200 çeşit oyun arasından seçim yapabilmenin yanında, piyasadaki CD filmleri seyredebilme ve müzik CD'lerini dinleyebilme imkanlarını sunuyor.

Aral İthalat Limited yetkilileri 5 CD'nin satış fiyatı göz önüne alındığında oldukça avantajlı olan bu kampanyanın büyük ilgi göreceğini düşünüyorlar.

Asheron's Call Bitmek Üzere







Aslında bu haber daha çok hızlı bir Internet bağlantısı olan ve RPG sevenleri ilgilendirecektir, *ancak eğer bu proje* başarılı olursa uzun vadede Net üzerinde oyun oynamak tamamen farklı bir anlam kazanabilir. Microsoft firması Asheron's Call isimli Fantasy-RPG türündeki oyunu yakında kullanıma sunacak, ne var ki bu oyunu herhangi bir yerden satın almak olası değil, çünkü sadece Microsoft Internet Gaming Zone üzerinde kullanıma sunulacak. Temel programın büyüklüğü yaklaşık 5 mb büyüklüğünde olacak ve oyunla ilgili tüm haritalar ve diğer unsurlar dinamik olarak kullanıcının sistemine gönderilecek. Konu kısaca şöyle, Asheron dünyayı yaratık işgalinden kurtarmaya çalışan antik bir kahramandır, ancak yaptığı plan geri tepince dünyanın büyük bir kısmı yokolur. Şimdi ruhu sizi bir zamanlar yaşadığı uzak adaya çağırmaktadır. Oyun yaklaşık 32 milkarelik bir alanda aynı anda 3000 kişinin oynamasına izin verecek, programcılar Net üzerinde yaşanabilecek gecikme problemlerini halletmeye çalışıyorlar, esasen tüm bir dungeon haritasının büyüklüğünün 30 KB civarında olması ve fazla bir gecikme yaşanmayacağı öngörülüyor. Oyuncuları biribirleriyle ilişkide tutmak için piramid biçiminde bir kast sistemi tasarlanmış, daha tecrübeliler nispeten yeni olanlardan güç kazanacak, ancak eğer serbest olmak isterseniz nispeten daha özgür olan ve benzer tiplerin toplanacağı bir guild ile ilişki kurmanız da mümkün olacak. Her karakter tamamen farklı özelliklere sahip olacak ve bu oyuncuların seçimleri doğrultusunda gerçekleşecek. Büyü konusuna gelince, burada tamamen yeni büyüler yaratmak elinizde olacak, ancak ufak iş kazaları da gündemden düşmeyecek. Mesela yeni bir fireball denerken kendinizi kurbağaya dönüştürmek gibi şeyler çok mümkün.

Populous 3 Çok Yakında

Bilgisayar oyunları dünyasında Populous ismi bir klasiktir, bir strateji oyunudur ama sıradan bir komutanı değil, doğrudan tanrıcılık oynamanıza imkan tanır. Şimdi Bullfrog bu serinin üçüncüsü üzerinde çalışıyor, ancak göründüğü kadarıyla ilk iki oyunla arasında çok fazla bir benzerlik yok gibi. İlk oyunlarda ilkel insanları çeşitli şekillerde cezalandırıyor, rakip tanrıların inananlarını yokediyor ve oyunu izometrik açıdan izliyordunuz. Şimdi durum biraz daha farklı, elinizde oldukça güçlü ve karizmatik bir şaman bulunuyor, bunu aşağıdaki dünyaya gönderip vahşi dinsizleri size tapmaları için ikna ediyor, etrafınıza topladığınız inananlara çeşitli görevler vererek bir uygarlık kurduruyorsunuz. Çeşitli binalarla güçlendirdiğiniz şehrinizde yaşayanlar size güç kazandırıyorlar, bu sayede büyük doğal felaketler yapabiliyor ve rakiplerinizi haritadan silmeye çalışıyorsunuz. Birimlere kumanda etme işi Command & Conquer tarzı oyunları andırıyor, üstelik o an üzerinde çalışmakta olduğunuz dünyaya istediğiniz mesafeden bakabiliyorsunuz. Eğer gerekirse başka dünyalara geçerek etkinizi buralara yaymak ve daha fazla güçlenmek imkan dahilinde, oyunun grafikleri oldukça iyi görünüyor, ne var ki bu sizi korkutmasın, yapımcılar Pentium 60 işlemci, 16 MB ram ve 2x hızlı bir cd sürücünün oyun için yeteceğini belirtiyorlar. Büyük Patron rolüne soyunmak isteyenlere duyurulur!



John Romero ve Daikatana

Bundan bir yıl önce John Romero çeşitli anlaşmazlıklar sonucu ID Software ile ilişkisini kesti ve Ion Storm isimli yeni bir firma kurdu. Doom ve Quake gibi oyunların altında imzası olan bu adam tamamen kendi fikirlerini rahatlıkla uygulayabileceği bir proje üzerinde çalışmaya başladı, Daikatana. Nedir bu Daikatana, basitçe söylemek gerekirse efsanevi bir Samurai kılıcı, yani Excalibur'un Japon sürümü de denebilir. Oyun oldıkça geliştirilmiş bir Quake engine kullanarak hazırlanıyor, grafik ve efektlerin oldukça muhteşem olacağı, ayrıca ses ve müzik gibi detaylara büyük özen gösterildiği gelen haberler arasında. Özellikle bölüm tasarımları ve mimari yapı konusunda Romero oldukça iddialı konuşuyor. Ne var ki oyunun piyasada bulunan bir sürü benzer FPS arasından sıyrılabilmesi için çok daha fazlasına ihtiyacı olacak, nitekim burada işin içine oldukça detaylı ve akıcı bir senaryo giriyor. Konu sizi Antik Yunan şehirlerinden nükleer savaş sonrası San Fransisco sokaklarına dek zaman içinde pek çok yere götürecek, üstelik bu esnada yalnız olmayacaksınız. Güzel bir sarışın ve kas yığını bir çam yarması bu macerada size eşlik edecekler. Silah ve düşman sıkıntısı da çekmeyeceğiniz söylenebilir, oyunda kullanabileceğiniz 32 çeşit silah ve karşınıza çıkacak 60 değişik tipte düşman olması planlanıyor. Piyasaya çıkış tarihi olarak bu ilkbahar sezonu hedeflenen oyun piyasayı bir hayli sarsacak gibi görünüyor.

Might & Magic Serisine Bir Yenisi Katılıyor



New World Computing firması Might & Magic 6: The Mandate of Heaven isimli yeni RPG üzerindeki çalışmalarını tamamlamak üzere, eğer bir aksilik çıkmazsa oyun bu ilkbahar sezonunda piyasaya çıkacak. Önceki oyunların aksine Real-time olması planlanan M & M 6 için tamamen yeni iki engine geliştirilmiş, bir tanesi 360 derecelik bir alandaki hareketler için, diğeri ise mahzen, labirent ve şehir gibi bölgelerdeki perspektif yapının gerçeğe uygunluğunu sağlamak için kullanılıyor. Herşey üç boyutlu olarak tasarlanmış, ancak karakterler fazla güçlü olmayan sistemler düşünülerek iki boyutlu hazırlanıyor, tabii bu basit ve gösterişsiz oldukları anlamına gelmiyor. Oyun kaosa sürüklenen Enroth Krallığının topraklarında geçiyor, siz ve dostlarınız bu topraklarda dolaşarak yaşananların sebebini bulmaya ve bir çözüm getirmeye çalışıyorsunuz. Etrafınızda bulunan herşey canlı ve zamanın akışını hava olaylarından bile farketmeniz mümkün. tabii olayların bu tarz bağımsız bir akış içinde olması eminim işi daha da ilginç kılacaktır. Oyunda 14 değişik tipte yapı ve oyuncular haricinde yüzün üzerinde farklı karakter olması planlanıyor. tabii bunlarla olan ilişkileriniz ününüz ve tavırlarınızla doğrudan bağlantılı, bilgi almak için rüşvetten tehdide pek çok seçeneğiniz olacak. Sizin ve yanınızdakilerin kullanabileceği 30 yetenek ve 12 kategoride toplam 99 büyü olması tasarlanıyor, üstelik bazıları çok yeni ve daha önce kullanılmamış büyüler. RPG sevenler için bu yeni bir 'Quest' olabilir mi, bekleyip göreceğiz.

İSTANBUL EFSANELERİ

1. BÖLÜM : LALE SAVAŞÇILARI

Şimdi gözlerinizi kapatın ve sadece hayal edin. Gideceğimiz dünya çok farklı. Ortaçağın mistik havası, sonu olmayan yeraltı tünelleri, uzun kulaklı ince yapılı bir ırk... Efsanevi dövüşçüler, dev yaratıklar, zalim krallar... Şıngırdayan kılıçlar, bitmeyen umutlar, yenilmez tanrılar... Kötü bir kahkaha, dürüstlüğün gücü, zaferin çığlığı... Fantastik düşünceler, imkansız oyunlar, çıldırtacak gizemler... Ve büyü... Gökten inen yıldırım, hiptnotize, alev topu, moleküllere ayırma, zamanı durdurma ve daha düşünülemeyecek kadar çok çeşit ve sayıda olağanüstü güçler... Çılgın büyücüler, her türden insan, bitmeyen savaşlar, heyecan, efsane, korku, macera, yaşanmayacak hisler, sahte gerçeklik, başlangıç ve bitim... Tamam, artık açabilirsiniz gözlerinizi, FRP dünyasına hoş geldiniz!..

"KANIMIZIN SON...

Tam olarak böyle yazmıştım, bir sene önce bu dergideki ilk yazım olan İstanbul Efsanelerinin girişi için. Tabii ki o zamanlar asla tahmin edemezdim bir sene sonra bu oyunu tam olarak vericeğiz diye. Aslına bakarsanız iki gün sonra ne olacağı belli olmayan güzel ülkemde bu gayet doğal, ama yine de insanın aklına bir sene arayla aynı oyunu tekrar açıklayacağı, hatta açıklamadan öte siz sevgili okuyucularımızla oyunun kendisini direkten paylaşacağı gelmez. Evet kitlemiz, LEVEL dergisi bir level daha atlayarak bu ay da karşınıza ek bir CD'yle, büsbütün bir oyunla, yani tamamı Türk ilk oyunlardan, diğer bir deyişle Türkiye'nin ilk FRP'siyle, kısacası en büyük efsane, bizim efsanemiz İSTANBUL EFSANELERİ'yle huzurlarınızda. Oyun hakkında anlatıcak çok şey var, ama izninizle önce FRP'yi hala bir yiyecek, ya da kot markası zanneden küçümsenmeyecek bir kitleyi daha iyi aydınlatmamız gerekecek:

* Yazarın Notu: Sevigili İnsanlık, bu yazıyı hiç bir şey bilmeyen birisinin bile oynayabileceği şekilde yazmaya çalışacağım, bilenler kusura bakmasın...

Bakın, elimden geldiğimce kısa ve öz anlatmaya çalışacağım (ayrıca muhtemelen FRP'nin ne olduğunu son anlatışım -üç senedir önünüze gelen herkese aynı şeyi defalarca anlatırsanız siz de bayarsanız!-kulaklarınızı iyi açın, ona göre). Fantsy Role Playing'in FRP'nin açılımıdır, kısacası fantastik rol yapma oyunu diyebiliriz. Aslında FRP, RPG'nin (Role Playing Games) bir alt dalı gibidir. RPG'lerin ne olduğunu ise size sadece iki kelimeyle anlatıcağım: Doğaçlama Tiyatrolar. Yani size veri-



len bir karakteri tamamen hayalgücünüzün yettiği ölçüde "canlandırıyorsunuz". Basbayağı tiyatro oynuyorsunuz işte, tek farkı seyirci yok. Aslında bu tanımlama çoğu kişinin gözünü korkutur, herkes iyi bir oyuncu olamayacağını düşünür ve hep zor bulur. Ama aslında durum hiç de öyle değildir. Kimse sizden iyi rol yapmanızı falan beklemiyor. Her şey doğaçlama,



kural yok! (tabii ki de her oyunda olduğu gibi kurallar var, ama bunlar rol yapımıyla çok da ilgili değil). Bir düşünün ya, hayallerinizdeki karakteri, hayallerinizdaki yer ve mekanda tamamen sizin istediğiniz şekilde oynamak... Ne dersiniz? Ayrıca RPG'nin tiyatrolardan en büyük farkı, fantastik olmaları. Yani çok ender olanlar haricinde, hepsinde mistizim, okaltizim, büyü, insan dışı canlılar gibi ögeler var. Ama tekrar ediyorum, gidip sıradan portakalını daha pahalıya satmaya çalışan manavı da, dev ejdeharların peşinde koşan -conan- vari bir savaşçıyı da oynayabilirsiniz. Ya da arap şeyhinin oğlu olur, gerçek sevgiyi bulmaya çalışabilirsiniz. Kısacası bu oyun tamamen HAYALGÜCÜNÜZLE KISITLI! Bilgisayarlarda bu "role play" olayı doğal olarak oldukça kısıtlanıyor. Sonuçta karşınızda bir insan değil, aptal bir elektronik yığını var. Yani her istediğinizi değil de, sadece oyunun programcılarının istediklerini yapabilirsiniz. Yine lafı çok uzattık, umarım az çok gözünüzde bir şeyler oluşmuştur, şimdi isterseniz bilgisayar FRP'sinin Türk oyunu piyasasındaki ilk ve tek temsilcilerine bir göz atalım, Lale savaşçılarınnnnaaaaaa....

... IŞIĞINA KADAR ...

İstanbul Efsanelerinin Türkçe olmasının yanında benzerlerinden başka büyük farkları da var. Bilgisayar RPG'lerinin hepsi, gerçek RPG'lerin dünyasında geçer. Tüm ırk, silah, yer, mekan, ortam nasılsa bilgisayardakinde de aynıdır. Mesela FRP'lerin babası "Eye of the Beholder", "Dark Sun" gibi oyunlar kendi dünyalarına ait oyunlardır. Ama İstanbul Efsanelerindeki her ama her öge tamamiyle orjinal, kendine özgü, zaten bunu da az sonra göreceksiniz. Oyunun içeriğine geçmeden önce söylemem gereken önemli bir şey var, o da bu oyun üzerinde zamanında fazlasıyla uğraşılmış olması. Öyle yüz küsur mühendisin çalıştığı milyonlarca dolarlık bütçeyle çekilen, -pardon programlanan- oyunlardan değil biri değil Lale Savaşçıları. Sadece bir kaç kafadarın birleşip yapmaya çalıştığı, üzerinde uzun süre emek verilmiş (galiba 3-4 sene kadar (2'si Amiga için)), büyük umutlarla bir sürü zahmetlere katlanılarak elinize geçmiş bir oyun (tabii bir de Raks'ın katkısı var). Aslında ben oyunun dergiyle verilmesini değil de, herkesin gidip ayrı ayrı almasını isterdim. Yoksa başka nasıl ilerde Avrupa veya Amerika'da "ulen şu Türk oyunu gelse de artık oynayabilsek yahu, bak 2 hafta önce Türkiye'de çıkmış, biz de hala yok" gibi laflar duyabileceğiz, sorarım size??!!.. Neyse şimdi oyunun içine doğru yavaş yavaş bir dalış yapalım...

Oyunu install ettikten sonra (Dos'u tavsiye ederim) karşınıza gelen ufak menüden "Hızlı başla" yı seçerseniz oyuna, hazır olarak verilmiş dört karakterle başlarsınız. Ama siz muhtemelen arkadaşlarınızdan oluşan bir ekip isteyeceğiniz için "Yeniden başla" yı seçeceksiniz. Şimdi karşınıza gelen ekranda oyunun bütün kaderini etkileyecek karakter belirlemesi yapılacak. Bu ekranı kısaca anlatmak gerekirse, sol tarafta karakterinizin şeklini görürsünüz. Onun yanındaki tuşla ırk, onun altındakiyle de cinsiyet seçimini (ne yazık ki sadece 2 tane!) yaparsınız. Ekranın sağ tarafında karakterinizin tüm özelliklerini görebilirsiniz (ne kadar çok olursa o kadar iyidir, sayıların kırmızı olmamasına çalışın.) Adam resminin altındaki zarla bu özellikleri değiştirebilirsiniz. İstediğiniz sayıları görene kadar şansınızı deneyin ve sonra zarın hemen yanındaki tuşa basarak karakterin ismini girin. Böylece takımınızın bir üyesi oluştu. Sağ alttaki İE yazısıyla bir sonraki karakterinizi belirliyorsunuz. Dördüncüsü de bitince güzel efsanemiz başlıyor. Burada uzun uzun özellikleri anlatmak istemiyorum (hepsi Türkçe!), hatta anlatmayacağım, hepsini anlayabilirsiniz herhalde... (Karakter yaratımındaki en önemli tavsiyem bir tane, mutlaka ama mutlaka, illa ki SilicONian ırkından bir eleman seçmeniz).

Şincik sırada oyun ekranı var ama önce konuya bir gözatmaya ne dersiniz? (Bunu da ilk yazdığım sayıdan aynen araklıyorum çaktırmayın!...)

... İSTANBUL'U ...

"Sıradan bir gün... Arkadaşlarınızla Mecidiyeköy'ün arka sokakların birinde futbol maçı yapıyorsunuz. Birden topunuz karşıdaki gayet sıradan gözüken otoparka kaçar. Topu aramak için içeri girdiğinizde birden gözünüze ışıklı bir şey çarpar. Yaklaştığınızda bunun sıradan bir boyut kapısı olduğunu görüp merakınızı yenemeyerek (başka bir seçenek olabilir miydi?) içeri girersiniz. Ama kendinizi yine aynı yerde bulursunuz. Haydaa boyut kapısı sahte çıktı, diye düşünürken bambaşka bir İstanbul'a geldiğinizi fark etmeniz çok zaman almaz.. Karanlık, çok karanlık bir İstanbul'a... Cehaletin korkunç ayakları altında ezilen bir İstanbul'a... Zalim ve acımasız yobazların ele geçirdiği ve kendi emellerine alet ettiği bir İstanbul'a... Artık



Beyoğlu sokaklarında gezmek hiç de eğlenceli olmayacaktı. Üsküdar'da yaşamak ölüm, Ortaköy sahilinde dolaşmak ise hayatınızın hatası olacaktı. Tabii ki de bir gün birileri gelip bu bataktaki İstanbul'u eski haline getirecekti. Acaba bunlar siz olabilir miydiniz?.."

Oyuna işte bu boyut kapısının hemencecik arkasında başlıyorsunuz.

Nasıl oynayacağınızı anlatmadan önce çok kısa ekrana değinelim. Ekran iki parçaya ayrılmıştır. Soldaki büyük kısım oyunu oynayadığınız ana ekrandır. Burada sizin, yani karakterlerinizin gözünden görürsünüz, aynı bir Doom türü oyun gibi. Sağda ise karakterlerinizi görebilirsiniz. Yukarıdan aşağıya doğru sırasıyla dört karakterinizin tipi, elindekileri ve taşıdığı zırh vardır. Doğal olarak oyunun başında çıplak el ve göğsünüzü kullanmanız gerekecek. İsimlerinizin altında ise güç ve damak puanınız bulunur. Şimdi siz tabi hö? Diyebilirsiniz, ama sabırlı olun, anlatıcez. Neyse, bu dört tipin altında ise anlayacağınız gibi sırasıyla, dolar-mark-kıvrık (İE para birimi) üzerinden paranız, tarih, saat, options-save menüsü ve de kamp seçeneği var. Dünyadaki tüm RPG'lerde kamp veya ona benzer dinlenme olanakları vardır. Kamp yaparsanız -ki her yerde yapamazsınız-, uygun bir yere geçmeniz lazım, ayrıca afakanlar basabilir dikkat edin! Karakterleriniz hemencecik orada bir güzel dinlenirler. Böylece yaralanan veya baygın adamınız varsa, tekrar eski zinde formuna kavuşur. İşte "güç" dediğimiz budur. Hayır Force falan değil, sadece adamlarınızın Hit Points'i, enerjisi, yaşama puanı, ee anlamışınızdır herhalde!! Normal de hemen hemen tüm RPG'lerde büyü var demiştik, işte burada da onun yerine küfürler -daha doğrusu vecizeler var. Vecize gücünüzü, "kelime dağarcığınız" belirler. Ne kadar çok olursa o kadar uzun süre ve etkili vecizeler söyleyebilirsiniz. En azından bir karakterinizin iyi bir küfürbaz olmasına, pardon kelime dağarcığının yüksek (min. 150) olmasına dikkat edin de ileride çok sıkıntı çekmeyin. Eğer adamlarınızın güzel suratına basarsanız, karakter ekranına geçersiniz. Burada elemanın bütün özellikleri sayı üzerinden sizlere sunulur. Sağ üstteki resimlerden diğer karakterlerinize geçebilirsiniz. Yine tüm RPG dünyasında olan Experience point'i, Türkçemizle deneyim puanını burada görmeniz mümkün. Adamlarınız kötü elemanları dövdükçe ya da yararlı ve cici işler yaptıkça deneyim puanı artacaktır. Daha fazla deneyim puanı daha kuvvetli, daha etkili karakter demektir, unutmayın. Ayrıca her karakterinizin burada ve ana ekranda göreceğiniz gibi (resimlerin yanında) yorgunluk ve açlık seviyesi vardır. Şunu bilin ki fazla aç ve yorgun karakteriniz doğru düzgün iş yapmaz, hatta ölebilir. Karnınızı oyun içerisinde bulacağınız "yimmekçi"lerden doyurabilir, yorgunluğunuzu ise kamp yaparak atabilirsiniz. En üstte karakterinizin üzerinde taşıdıkları bulunur. Bir silah veya zırhı fareyle sürükleyerek adamınıza yerleştirebilirsiniz.



... TÜM YOBAZLARDAN KORUYACAĞIMIZA DAİR ...

Eveeet, genel olarak ekranları da tanıttıktan sonra sıra geldi oyunu nasıl oynayacağınızı anlatmaya. Yön tuşlarını kullanarak istediğiniz yöne doğru gidebilirsiniz. Attığınız her adım oyun süresinde bir dakika demektir. Savaş sırasında oyun izometrik Turn-based (sıra sıra) oynanan bir ekrana dönüşür. Bu ekranda altta o an oynayan adamın resmi, silahları, zırhı, savaştaki etkisini belirleyen bir kaç özelliği, hareket hakkı ve elindekileri görebilirsiniz. Yön tuşlarıyla adamınızı oynatabilir özelliklerinizin üzerindeki tuşlarla nişan aldırır, vecize söyletir veya sıra geçirtebilirsiniz. Bir rakibe vurmak için yanına kadar gidip rakibinize doğru ilerlemeye çalışın. Eğer menzilli bir silah kullanıyorsanız, nişan alıp hedefi ateş edeceğiniz adama doğru götürün. Vecizeler için de aynı şeyi yapabilirsiniz. Peki ya vurup vuramayacağımız nasıl belirleniyor? Hmmm, güzel ve zor bir soru. Size şunu söyleyebilirim ki siz birisine saldırdığınızda vurma ihtimalinden rakibinizin savunmasına, silahınızın bonuslarından kas kuvvetinize kadar bir yığın sayı hesaplanıyor ve sonuç ekrana yansıyor. Eğer bir karakterinizin enerjisi 0 'a düşerse adamınız bayılır ve savaş ekranından yok olur, eğer -5'e düşerse İstanbul uğrunda kaharamanca öldü dersiniz. Oyunun başlarında çok olmasa da sonlarına doğru vecizeler acaip önem kazanıyor dikkat edin. Oyun boyunca çeşitli yerlerden bazı yiyecekler satın alırsınız. Bunları olabildiğince çok alın ve gerekli yerlerde kullanmayı ihmal etmeyin, hepsi de yararlı özellikler verir. Mesela simitle gücünüzü, suyla





damak puanınızı, padişah macunuyla maksimum gücünüzü, dondurmayla kelime dağarcığınızı (kalıcı olarak), birayla cesaretinizi, hıyarla yüzsüzlüğünüzü, leblebi tozuyla zekanızı, pul biberle dayanıklılığınızı, zeytin yağıyla çevikliğinizi arttırır, çiklet çiğneyerek de çeşitli büyüler yapabilirsiniz. Oyundaki giyeceklerin en pahalısı ve ağırı "Dery jacket"dir. Unutmayın ki üzeriniz ne kadar dolu, ve ağırsa savaşlardaki en önemli özelliklerden olan haraket hakkınız o kadar azalacaktır. O yüzden üzerinizde minimum eşya taşıyın. Her ırkın kendine özel bir silahı vardır. Eğer birisine uzman olduğu silahı verirseniz çok daha iyi savaşır, buna dikkat etmeye çalışın. Ve son düşmanınız olan Şeyh Cehalet'i rahat bir şekilde yenmek istiyorsanız, bir adamınızın Siliconian olmasını unutmayın.

Paralarınızı bozdurmak için önce bir dükkana girin ve alışveriş ekranına gelin. Burada alttaki kısım o an seçili adamınızın nelere sahip olduğudur. Üstteki yer ise alabileceklerinizin listesidir. Eğer sağ üstteki ilk tuşa basarsanız o eşyayı satar, hemen yanındakiyle de Dolar ve Mark'larınızı "kıvrık"a çevirebilirsiniz.

Oyun hakkında kısa bir yorum yapma gerekirse, öncelikle şöyle söyleyeyim, bir oyunu oyun yapan yani gerçekten unutulmamasını sağlayan grafikleri, müzikleri, efektleri değil, sadece atmosferidir. Diğerlerinin bir önemi yok demiyorum, ama bunlar olmadan da gerçek oyuncular için oyun kendisini oynatabilir. Zaten kendini oynatabilen oyunlar ölümsüzler listesine girebilmiştir (bkn. Civilisation). Tamam İstanbul Efsaneleri'nde belki günümüz oyunlarının grafik ve sesi yok, ama gerek Türkçe olmasından gerek de esprilerinden kaynaklanan bir atmosfer var. Zaten oyunun hemen göze çarpan en büyük özelliği esprileri. Bu oyun kelimenin tam anlamıyla komik. Yahu güleceksiniz diyorum size ya, daha ne istiyorsunuz. Hele tanıdığınız sokaklarda gezip, tanıdık dükkanlara girince oyunun zevki daha da artacak. Unutmayın her şey anlaşılır, her şey 100% Türkçe. Daha ötesi yok bunun artık! Açık söyleyeyim, oyunun başını belki biraz sıkıcı bulabilirsiniz, ama ilerledikçe bir şeyler çözüp geliştikçe hoşunuza gitmeye başlayacak. Aslında benim size tavsiyem açıklamaya bakmamanız ve kendi kendinize oynamaya çalışmanız ve takıldığınız yerlerde bakmanız (aslında bazı yerlerde çok büyük bir çoğunluğunuz takılabilir.)

"...YEMİN EDERİZ..." - SON LALELER

Şimdi tam çözüme başlayarak şu otoparktan nasıl çıkacağız kısaca anlatayım. Öncelikle kapıya dönerek ileri doğru gidin. Kapıdan tam geçerken yerde bir taş bulacaksınız. Bu taşı üstteki sıradan alttaki sıraya geçirerek istediğiniz adama verebilirsiniz. Neyse kapıdan çıkınca karşılama komitesi olarak ufak bir köpecikle boğuşacaksınız. Köpeği öldürdükten sonra sola gidip koridora sapın. Soldaki ilk kapıdan geçin ve koridorun sonundaki kapıdan içeri girin. İlerleyip soldaki kapıdan geçin. Sağdaki merdivenlerden yukarı çıkarak hemen sağınızdaki kapıdan sonra da biraz ilerideki kapıdan geçin. Hiç bir yere sapmadan bir kapı görene kadar ilerleyin. Kapının arkasındaki baygın adamadan ufak bir hazine ve anahtarı alın. Sonra da yola devam ederek merdivenlerden tekrar yukarı çıkın. Dümdüz ilerleyerek önce önünüzdeki sonra da sağınızdaki, sonra da az ötedeki kapıdan geçin. Merdivenlere kadar ilerleyerek tekrar yukarı çıkın. Önünüzdeki kapıdan geçerek sol alt taraftaki kapıdan ilerleyin. Şimdi de son olarak iki kapıdan geçin ve merdivenlere kadar ilerleyin. İşte bu merdivenlerle otopark bitiyor ve Mecidiyeköy'ün derinliklerine doğru giriyorsunuz. Hemen girişteki hayalet size bir harita verecek. Bu haritayı pusula resmine basarak çıkartabilirsiniz. Eveeeet, şimdiden itibaren (biraz da yer darlığından dolayı), kare kare ne yapacağınızı anlatmıyorum, zaten anlatmam da imkansız. Önce biraz etrafta gezinerek haritanın da yardımıyla *mekanları tanıyın*, sonra da Silicon Baba'yı bularak oyunun tarihini, konusunu ve görevinizi öğrenin. Sizden Barbaros'un karısını bulmanızı isteyecek. Tüm mekanlara girerek arayın. Harita ve yön yeteneklerinizi geliştirmeye bakın. Bahçıvana yardım edin, karnınız acıktığında yimmekçiye gidin. Olabildiğince çok vecize öğrenmeye çalışın ve vecizelerinizi hep damak puanı en yüksek olan kişiye öğretin. Mecidiyeköy'de işiniz kalmayınca çıkış kapısından çıkarak güzelim İstanbul'un karanlık sularına doğru dalın......

Devamı gelecek sayıda...

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel

valence@pemail.net & quedrus@pemail.net

LEVEL 02/97

QUAKE II



Depremi Hissedin, Yeniden!



Bu defa ID Software sözünü tuttu, Quake 2 tam zamanında ve eksiksiz olarak piyasaya çıktı, tabii şimdi piyasada benzer teknolojiyle yapılmış ve oldukça iddialı olan bir sürü oyun var. Üstelik önümüzdeki altı ay içinde en az bir düzine daha benzer oyun satışa sürülecek, bu yüzden işler eskisi gibi değil. Artık bu tarz o denli birbirine benzemeye başladı ki, insanlar muhteşem grafikler ve efektlerden ziyade, konunun orijinal ve oyunun oynanabilir olmasına daha çok önem veriyorlar, pek haksız da sayılmazlar. İşin bir de donanım yönü var tabii, yeni teknolojiler kullanılarak yazılan oyunların tadını çıkarabilmek için oldukça güçlü ve pahalı bir PC gerekiyor, çoğumuzun ise her ay yeni bir parça alabilecek maddi gücü yok. Bu yüzden süper donanımlı PC sahipleri bayram ederken, geri kalan çoğunluk için sabretmekten başka bir çare kalmıyor. Quake 2 ise herkesi memnun edebilecek kapasitede bir oyun, çok muhteşem bir bilgisayarınız olmasa bile grafiklerden biraz ödün vermeyi göze alarak oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz.



Tüm Sistemler Açık

Quake 2 doğrudan Windows 95 altında çalışıyor, Direct X 5.0 grafik sistemine destek vermekle beraber, ID Software tarafından geliştirilen ve oldukça güçlü bir yazılım olan Open GL öncelik tanınarak hazırlanmış. Bu yazılım oyunun içine entegre edilmiş durumda ve eğer elinizde onu destekleyen bir ekran kartı varsa tüm yapmanız gereken oyunun Graphics seçeneğinden ilgili şıkkı seçmek, aksi taktirde sadece Software olarak kullanabilirsiniz. Bu yazılımı öncelikle 3DFx grafik hızlandırıcı chipset takılı ekran kartları destekliyor, oyunun grafik ve efektleri bu tip bir ekran kartı için optimize edilmiş. Sıradan bir ekran kartı oyunu çalıştırmak için yeterli oluyor, ancak oyun atmosferinin büyük bir kısmı kayboluyor. Grafik modları 320x200 ile 1600x1200 arasında değişiyor, ben oyunu 16 MB RAM ve P-100 işlemci ile 1024x768 çözünürlükte çalıştırabildim, ancak korkunç bir yavaşlıkta çalıştı ve sistem çökmenin eşiğine geldi.

Katliam Zamanı!

Oyun ilk benzerinin tersine bir senaryo üzerine kurulu, yeni bir şey değil ama işleniş tarzı olumlu sonuçlar yaratmış. Dünya Stroggs denen bir ırkın saldırısına uğrar, bunlar oluşturdukları kara delikler yardımıyla kendi gezegenlerinden uzayın her noktasına hızla akınlar düzenleyebilmektedirler. Önce güneş sistemi içindeki diğer koloniler ve sonra dünya işgal edilir. Ne var ki şiddetli bir savaş sonucu bu işgal hareketi durdurulur, şimdi sıra bu saldırıyı kaynağında yoketmeye gelmiştir. Stroggs'lar doğrudan insan bedenlerinin peşindedirler, bunu parçalayarak elde ettikleri biyolojik materyali çeşitli şekillerde değerlendirmektedirler. Zaten kendileri de yarı biyolojik, yarı mekaniktirler ve galaksideki çoğu ırkın parçalarından faydalanmışlardır. Dünyalı bilimadamları onların kullandığı yolu keşfederler ve büyük bir saldırı gücü aynı yoldan düşman gezegenine gönderilir. Plana göre herbiri bir piyade taşıyan yüzlerce saldırı kapsülü gezegene inecek ve yer savunması kırılınca hava saldırısı ile yüzey temizlenecektir. Ne var ki ufak bir aksilik olur ve tarayıcıların göremediği bir enerji alanı çoğu Pod'un anzalanıp düşmesine sebep olur. Sizi taşıyan Pod iniş noktasının çok uzağına düşüyor ve tek başınıza kalıyorsunuz. Buradan kurtulmanızın herhangi bir yolu yok, o yüzden operasyonu sürdürüp ortalığı temizlemek tek seçeneğiniz. Bunun için her operasyon bölgesinde yapmanız gerekenleri bilgisayarınızdan öğrenip uygulamalı ve bu arada hayatta kalmak için çarpışmalısınız. Toplam sekiz adet harita mevcut, herbiri kendi içinde pek çok bölüme ayrılıyor. F1 tuşuna basınca çıkan bilgisayar size yörüngedeki savaş gemilerinden iletilen emirleri veriyor, Primary Objectives o haritadaki öncelikli amaçlarınızı, Secondary Objectives ise bu amaçlara ulaşmak için atmanız gereken adımları gösteriyor, tabii azıcık ingilizce gerekli, her emir uygulandığında yenisi geliyor ve



rınızdan kaçıyorlar. Özellikle sağır hiç değiller, boş bir salonda bir el ateş edin ve sesi duyan tepenize binsin, sırf bu yüzden kalabalık bir gruba uzaktan ve sustucu takılmış bir silahla müdahale etmek uzun yaşamak için gerekli bir taktik oluyor. Neyse ki bulduğunuz Power-up'ları envanterde

mamlamak için çalışıyorsunuz, hatta bir bölümde hava saldırısı için gereken hedef belirleme işi size düşüyor. Ancak yolunuzu bulmak ve görevi tamamlamak bazı oyunlardaki gibi ağırlık kazanıp savaşı geri plana itmemiş. Çoğu zaman silahlarınız hemen hiç susmuyor. Oyunun vahşet seviyesine





cihaz sizi uyarıyor. Bir emri yerine getirmek için harita içindeki pek çok bölümde dolaşıyorsunuz, bu arada telsiz mesajları sizi uyarmaya devam ediyor.

Sessiz ve Derinden

Bölüm tasarımları oldukça karmaşık, unutmayın ki iki bölüm birden fazla yolla bağlı olabiliyor, oyunda bir Auto-map bulunmaması işleri biraz zorlaştırsa da, içinden çıkılamayacak bir durum yok. Burada esas sorun düşmanlarınız, doğrusu şimdiye dek gördüklerimin en iyileri diyebilirim. Grafik tasarımları çok detaylı yapılmış, 320x200 grafiklerde bile oldukça güzel görünüyorlar. Çeşit olarak bir hayli çoklar ve her birinin kendine has bir hareket tarzı var, üstelik vuruldukça sendelemeleri ve aldıkları hasarın üzerlerine yansıması da sağlanmış. Zeka olarak oldukça iyiler, asla vurulmayı beklemiyorlar, koşuyor, saklanıyor, şaşırtmaca veriyor ve atışla-

tutup, zamanı geldiğinde kullanabilme ya da Multi-player bir oyunda arkadaşınızın alabilmesi için her hangi bir şeyi yere bırakabilme şansına sahipsiniz. Tabii düşmanlar haricinde etrafta bir sürü tehlike var, çeşitli patlamalar ve hoş olmayan maddelerin aktığı bölgeler ömrünüzü kısaltacaktır. Silah konusuna gelince, öncelikle şunu söyleyeyim, sizin elinizdeki her türlü silah, hatta en ağır olanları bile düşmanlarınız tarafından bolca kullanılıyor. Ardından tüm silahların son derece güzel tasarlandığını ve belli karakteristikleri olduğunu belirteyim, mesela Chain Gun ateşe geç başlar ve durur, çünkü namluların dönmesi zaman alır. Makineli tüfek ise çok teptiğinden uzun süreli atışlarda namlu yukarı kalkar, bu yüzden her silahın belli bir kullanım alanı mevcut. En ilginç silah ise şüphesiz BFG10K, Doom'da kullanılan BFG9000'in ağabeyi olan bu alet bir katır gibi teper ve neredeyse nükleer savaş başlığından daha etkilidir.

Kan ve Ateş

Ekranda göreceğiniz patlamalar dahil herşey üç boyutlu tasarlanmış, ses efektleri muhteşem ve müzikler tek kelimeyle enfes. Maalesef 3DFx ekran kartı olmayanlarımız özel ışık efektlerinin büyük bir kısmını kaçıracak, ama yine de oyunun atmosferi sizi sarmayı başarıyor, etrafta dolanıp ateş etmekle kalmıyor, parçası olduğunuz bir askeri operasyonu ta-

gelince, doğrusu kibar ve nazik Alman yetkililerin yasaklamasına şaşmamak gerek, her yerde kan ve cesetler var. Blood oynamak bunun yanında çocuk parkında bir gün geçirmeye benziyor. İkinci Dünya Savaşı'nda bile bu kadar cephane harcandığını sanmıyorum. Hele bazı organize suç grupları kullanılan silahları görse aşağılık kompleksine kapılırdı şüphesiz. Barış ve huzur dolu dünyamızda böyle vahşet dolu oyunların serbestçe satılması büyük bir insanlık ayıbı doğrusu, bilmem anlatabildim mi? Gidin, bu oyunu alın ve oynayın, unutmayın ki önemli olan gerçek yaşamda barış ve huzuru bulabilmektir, bilgisayar oyunlarında dökülen kan gerçek hayatta dökülenin yanında solda kocaman bir sıfır olarak kalır.

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

FPS

Firma: ID Software
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 25 MB HDD, 4X CD ROM



LEVEL CD ARALIK 97

AGE of EMPIRES

Antik Çağın Süper Güçleri

Biri bana bir gün Microsoft yapımı bir Real-time strateji inceleyeceğimi ve üstelik beğeneceğimi söylese, herhalde onu en yakın tımarhaneye postalardım. Her şeyden önce bu firma pek çok konuda rakipsiz bir firma olabilir, ama oyun piyasası bambaşkadır. Eğer yaptığınız oyun yeterince iyi değilse gümlersiniz, işte bu kadar basit. Çünkü insanlar oyunları mecbur oldukları için değil, hoşlarına giderse satın alırlar. Sanırım yaşlı Bill de bunu iyi biliyor, çünkü Age of Empires pek çok açıdan piyasadaki düzinesi bir dolara satılan Real-time strateji oyunlarından farklı, hem de çok çok farklı. Tabii bu mükemmel olduğu anlamına gelmiyor, çünkü her şeyden önce ben Real-time strateji sevmem ve bence en iyi strateji Turn bazlı olanıdır, üstelik boyuna problem çıkaran bir Windows 95 işletim sisteminin kullanıcısıyım. İşte bu yüzden Microsoft yapımı bir oyunu iyice hırpalamak benim için büyük bir zevk olacaktır. Ne var ki bu oyun öyle pek kolay sarsılacağa benzemiyor.

Sistem İhtiyaçları

Oyun pek tabii ki Windows 95 üzerinde çalışıyor, Auto-run sayesinde kurulum inanılmaz kolay gerçekleşiyor. Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM ve iki hızlı bir cd sürücü oyunu çalıştırmak için gayet yeterli, Hard Disk üzerinde 80 MB boş alan kurulum için ve 50 MB boş alan da takas dosyaları için gerekiyor. Eğer net üzerinde oynamak isterseniz 28.800 bir modem gerekli. Eğer daha güçlü bir sistem varsa büyük haritalarda daha az zorlanırsınız, bunu da belirtelim. Oyun 3 kişiye kadar tek CD ile Multiplayer oynanabiliyor ve Windows NT 4.0 işletim sistemini de destekliyor, tabii daha fazla RAM gerekli. Oynamak için sadece mouse kullanıyorsunuz, eğer isterseniz klavyeden de faydalanmak mümkün.

Hangi Devirdeyiz Yahu !

Şimdi gelenektir, Microsoft bir şey yaptı mı ille de herkesin tersi yönde yapar. Herkes savaş uçağı simülasyonu yaparsa, onlar sivil uçuş konulu olanını yaparlar. Burada da durum aynı, herkes gelecekte ve fantastik ortamlarda geçen strateji oyunları yaparken, onlar inadına buzul çağından hemen sonrasını konu almışlar. Aslında fena da olmamış, Cyborg sürülerini yönetmekten fenalık gelmişti, değişiklik oldu. Olay günümüzden on iki bin yıl önce tamamen sona eren buzul çağı sonrasında yaşayan kabilelerin medeniyet yolunda attıkları sancılı adımları konu alıyor. Siz taş devrinden başlamak üzere yönettiğiniz milletin tam dört tarih devri boyunca gelişip ilerlemesi ve sırasıyla taş, cilalı taş, bronz ve demir çağlarından başarıyla geçmesinden sorumlu bir kral rolünü üstleniyorsunuz. Yönetebileceğiniz on iki adet antik uygarlık mevcut, bunlar Hititlerden tutun da antik Japon hanedanlıklarına kadar farklılıklar gösteriyor. Tarihsel gelişimlere uygun olarak her medeniyetin başarılı ve başarısız olduğu alanlar var, bunlar oyuna yansıtılmış. Mesela bazı uygarlıklar madencilik ve tarımda avantajlıyken, bazıları da askeriye ve gemicilik konularında daha iyiler. Buna bağlı olarak herkes her birimi yapamıyor, ama karşı tarafın teknolojilerini ele geçirmek mümkün tabii. Bir diğer mesele de yine tarihin akışına uygun olarak ele alınan seviye farklılıkları, geçmişe baktığımızda bazı krallıkların demir işlemeyi bildiği dönemlerde bazılarının hala taş aletlerle idare etmeye çalıştığını görüyoruz. Bunda başta coğrafi konum olmak üzere pek çok şey rol oynuyor. Bu durum oyunda da aynen söz konusu, eğer yakınlarınızda yeterince yiyecek, kereste, taş ve altın gibi kaynaklardan yoksa, komşularınız





Aristokrasi ve benzeri ileri teknolojilerle uğraşır ve devasa şehir devletleri kurarken, siz hala saman kulübelerde geyik pişirmekle meşgul



olabilirsiniz. Sonuçta arkeologlar kemiklerinizi bile bulamaz. Tabii burada kaynakların akıllıca toplanması ve idaresi gündeme geliyor. Öncelikle sağlıklı bir nüfus ve hızlı gelişme için medeniyetinizin en uygun bölgeye kurulması, ardından zaman kaybetmeden tarım, hayvancılık, ticaret, metal işleme gibi hayati konularda araştırmalar yapılarak bir sonraki dönemin nimetlerinden faydalanılması söz konusu.

Evler Yaptırdım Sazdan Samandan

Oyuna başlarken farklı seçeneklere sahipsiniz, belirli senaryolara uygun olarak Campaign modunda bir dizi görev oynayabileceğiniz gibi, her türlü detayına sizin karar verebileceğiniz görevler de tasarlayabilir, hatta isterseniz tamamen yeni haritalar yaratabilirsiniz. Bu durum oyuna çok büyük bir esneklik ve yeniden oynanabilirlik kazandırıyor. Şimdi diyelim rasgele bir senaryo oynamak istiyorsunuz, öncelikle haritanın yapısını, zorluk seviyesini, başlamak istediğiniz dönemi, teknoloji seviyelerini ve yönetmek istediğiniz uygarlık gibi detayları seçtikten sonra oyuna geçiyorsunuz. Ancak seçtiğiniz uygarlıkların farklı yetenekleri olduğunu ve coğrafi yapının başarınız üzerinde büyük etkisi bulunduğunu unutmayın. Denizcilik ve ticaret konusunda yetenekli bir milleti seçip çölün ortasında bir şehir kurmaya kalkmak büyük kerizlik olur. Oyunda en güzel noktalardan biri yaptığınız binaların mimarisinin seçtiğiniz medeniyete uygun olması, ama tabii bu küçük bir detay. Sıfırdan başlayalım, elinizde bir tek adam olacak, tabii bir



miktar da kaynak. Kaynaklar dört kalemden oluşuyor, odun, taş, yiyecek ve altın. Öncelikle bir Town Center yapmanız gerekli, burası operasyonlarınızın merkezi ve nüfus üretebileceğiniz yer. Sonra evlere ihtiyacınız olacak, ne kadar çok barınak yaparsanız o kadar çok ünite üretebilirsiniz. Sıradan halk kaynak toplama ve üretim için gerekli, ancak savaşma yetenekleri her zaman için oldukça düşük, bu yüzden bir Barracks yapmak en basit askeri birimleri üretmek için gerekli. Daha sonra o döneme ait olan ve halkınızın yapabileceği diğer yapılara geçebilirsiniz. İlk başlarda yiyecek için avcılık ve bir Dock ürettiğinizde balıkçılık tek seçenek, ancak ilerdeki dönemlerde yerleşik hayatın nimetlerinden faydalanarak tarım ve hayvancılık konularında ilerleme sağlayabilir, böylece düzenli besin kaynaklarını elde edebilirsiniz. Gelelim birimlerin kontrolüne, tüm olaya mouse aracılığı ile hükmedebilirsiniz. Bir grup köylüyü sol tuşa basılı tutarak çerçeve içine alın ve aşağıdaki Group simgesine basın, artık bunlar tek bir grup oldu. Birine bile tıklarsanız tüm grubu seçeceksiniz, Ungroup simgesi ile bunu bozabilirsiniz, bu durum tüm üniteler için geçerli. Grup seçili iken sağ tuş ile bir ağaca tıklarsanız gidip kereste üretmeye başlarlar. Aynı



şekilde altın ve taş çıkarabilir, etraftaki vahşi hayvanları avlatıp yiyecek toplatabilirsiniz. Eğer bir düşman ünitesine tıklarsanız gidip ona saldırırlar. Bina yapmak için ise boştaki bir köylüye tıkladığınızda aşağıdaki Build simgesini seçip binalardan birini yapmasınız emredebilirsiniz. Biten binaların üzerine tıkladığınızda yine aşağıdaki bölümde o binada üretilebilecek birimlerin ve araştırılabilecek yeni teknolojilerin resmi belirecektir. Ayrıca yanlarında her biri için hangi kaynaktan ne kadar gerektiği de görülebilir. Ekranın üst kısmındaki barda elinizdeki kaynakların bir özeti mevcuttur. Ayrıca ticaret gemilerinizi dost limanlara gönderip ticaret yaparak da kaynak ve gelir sağlayabilirsiniz.

Kralım Sanırım Çağ Atladık

Tabii çağ atlamak öyle kolay değil, yerine getirilmesi gereken koşullar var. Öncelikle bir sonraki çağa atlamak için bulunduğunuz devre ait binalardan en az iki tanesini yapmış olmanız gerekli. Ayrıca belli kaynaklardan elinizde bir miktar bulunmalı ki yeni döneme geçebilesiniz. Ancak bundan sonra Town Center'ı seçip buradaki kapı biçiminde ikona tıklayarak çağ atlayabilirsiniz. Peki diyelim yeni döneme geçtik, ne olacak şimdi? Aslında basit, yeni binalar yapabilme ve dolayısıyla yeni teknolojiler araştırabilme imkanınız olacak. Yazının, paranın ve tekerleğin keşfi gibi önemli adımlar sayesinde uygarlığınızın çarkları daha





verimli dönebilecek. Tabii keşifler sadece Warcraft usulü daha iyi zırh ve daha güçlü silah yapmakla kalmıyor. Mesela Bronz çağı teknolojilerine bir göz atalım, diyelim ki Town Center'ınızı Government Center'a Upgrade ettiniz, araştırabileceğiniz teknolojiler ve etkileri şunlardır: Nobility, yani soylu sınıfın egemenliğini keşfetmekle süvari ve savaş arabalarınızın verimliliğini artırırsınız, yazının keşfi ile dost devletlerle aranızda bilgi alışverişi mümkün olur, mimarlık alanında yapacağınız atılımlarla inşaat süreleri düşer ve binalarınız daha sağlam olur. Genel araştırma konularını dört ana başlıkta toplamak mümkün, askeri, ekonomik, bilimsel ve dinsel alanlarda yapacağınız her atılım tüm konuları doğrudan ya da dolaylı olarak etkiler. Mesela Demir Çağı'nda tek tanrılı dinlere geçtiğinizde rahipleriniz daha önce sahip olmadıkları diğer devletlerin yapılarını ve rahiplerini sizin tarafınıza geçirme gücünü kazanırlar.

Bu arada ekranın üst kısmında bulunan barda iki tuş daha göreceksiniz, bunlardan biri ana menüye çıkıp gerekli oyun ayarlarını yapma imkanı tanır, diğeri yani Diplomacy ise diğer devletlerle olan ilişkilerinizi düzenler. Genelde oyunun başında diğer devletler sizi düşman ilan ediyorlar, buradan onlarla ilişkilerinizi düzenleyip en azından güçlenene dek onlarla iyi geçinebilirsiniz. Tribute ise onlara bir miktar vergi ödeyip korumalarına girmenizi sağlar. Esasen bu kısım bana daha çok multiplayer oyunlar gözönüne alınarak tasarlanmış gibi geldi, yani siz adamı dost ilan ediyorsunuz o da hiç itiraz etmiyor, tabii bu onların da faydasına ama yine de ortada hiç diplomatik diyalog bulunmaması bence bir eksiklik.





Nükleer Savaştan Sonra

Yukarıdaki başlık dikkatinizi canlı tutmak için tamamen tarafımdan sıkılmış bir palavradır, Demir Çağı'nda atomun ne işi var? Geldik oyunu nasıl kazanacağınıza, bunu başta siz belirleyebiliyorsunuz. İlk yöntem eski çağlardan kalmış Artifact denen nesnelerin ya da Ruins denen harabelerin tümünü ele geçirip iki bin yıl boyunca elinizde tutmak, bunlar size prestij kazandırıyor. İkinci yöntem Demir Çağı'na ulaştığınızda medeniyetinizin simgesi bir anıt, mesela Mısır için bir piramit yapıp onu iki bin yıl ayakta tutmak. Her iki durumda da başlangıç anından itibaren geri sayan bir sayaç ekranın üst kısmında tüm oyuncular tarafından görülebiliyor. Son yöntem en bildik olanı, sizin ya da müttefiklerinizden birinin diğer medeniyetleri kuma gömmesi, bu durumda mutlak zafere ulaşıyorsunuz.

Ne Var, Ne Yok

Şöyle bir toparlayalım, çünkü yazının dibi göründü. Oyunun son derece detaylı bir alt yapısı ve çok güzel grafikleri var. Coğrafi yapı tüm hareketlerinizi etkiliyor, özellikle tepede olmak savaşta büyük avantaj sağlıyabiliyor. Efektler ve müzik son derece iyi,



doğrusu bugüne dek gördüğüm Real-time stratejilerin içinde en özenerek hazırlanmış ve tarihsel açıdan en doğru olanı bu oyun. Tüm seçenekleri kendi istekleriniz doğrultusunda değiştirebiliyorsunuz, İngilizcesi olanlar için de çok detaylı bir Help dosyası mevcut, neyse ki Microsoft oyunun Türkçe versiyonunu hazırlamamış, doğrusu bu tam bir facia olurdu! Ne demek istediğimi Türkçe Windows 95 kullananlar iyi bilir. Multi-player oyun ise bir yenilik içeriyor, birden fazla oyuncu aynı uygarlığa kumanda edebilir, çok büyük haritalarda geniş şehirler kurmak söz konusu olduğundan bu çok faydalı ve iyi düşünülmüş bir özellik. Oyun her açıdan şu ana dek gördüklerimin en iyisi diyebilirim, özellikle grafikler ve atmosfer gerçekten çok iyi, tek şikayetim birimlerin yapay zeka seviyesinin bu kadar oyundan sonra hala kayda değer bir ilerleme göstermemiş olması, kimi zaman takılmalar ya da düşman birimlere karşı kayıtsız kalmalar yaşanabiliyor, dikkatinizi oyundan biran bile ayırmamanız gerekli. Kısaca söylemek gerekirse, bu real-time strateji bolluğunda kaliteli bir oyun isteyenlere tavsiye ediyor ve böylece son kelimeleri yazıp OTURUMU KAPATIYORUM

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Microsoft Türkiye
Tel: (212) 258 59 98
Firma: Microsoft
Windows 95 ve NT 4.0, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 2X CD ROM
Fiyatı: 47 $

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST®

Bir süreden beri kaliteli Adventure bolluğu yaşıyoruz. Broken Sword 2, Blade Runner gibi uzun süredir beklenen oyunlardan sonra, birincisi fırtınalar koparan Riven da elimize geçti sonunda. Riven'ın birincisi olan Myst, tam anlamıyla bir 'kült' haline gelmişti. Bir rivayete göre Myst, iki yıl öncesine kadar satılan tüm CD oyunlarının toplamından fazla satmıştır. Bu kadar tutulan bir oyun olmasının sebebi Myst'in insanı bulunduğu yerden alıp oyunun geçtiği mekanlara götürecek kadar yoğun bir gerçeklik duygusuna sahip olmasıydı. Riven da bu konuda ağabeyinden geri kalmıyor. Beş CD üzerinde gelen Riven, Myst ile aynı oynanış çizgisini taşıyor. Yine de, her iki oyunu da oynamış biri olarak benim görüşüm, Riven'daki bilmecelerin, Myst'teki kudurtucu Puzzle'ların eline su dökemeyeceği. Nerede Myst'teki *saç yolduran yıldız haritası bilmecesi,* nerede Riven'ın o kolu çek, bu kolu it şeklindeki Puzzle'ları. Yeni oyun bence *fazlasıyla kolay olmuş.*

TAM ÇÖZÜM

Kafesten çıkın ve sağ taraftaki uçurumdan aşağıya bakın. Kitabı elinizden alan adamın cesedi burada. Merdivenlerden yukarıya çıkın ve köprünün başında sola dönün. Altın renkli odaya girip bütün böceklerin içindeki resimlere bakın. Odaya girdiğiniz yere gelip sağdaki düğmeye 4 kere basın. Geri dönün ve soldaki merdivenlerden aşağıya inin. Soldaki kapının altından geçip ileriye devam edin. Az önceki odaya yan taraftan gireceksiniz. İçeri girip yeni açılan geçitten devam edin. Eğer bu odanın mantığını daha iyi anlamak isterseniz, şu resmi inceleyin.

Geldiğiniz yeni odada borunun üzerindeki kolu çevirin. Bu kollar Riven'daki çeşitli makinelere buhar gücü sağlamaya yarıyor. Geri dönüp altın odanın girişinde soldaki kolu çekin. Böylece altın odadaki diğer çıkışı açtık. Altın odaya ilk girdiğiniz yere geri dönün ve odayı 4 kez daha çevirin. Yeni açılan geçide girip geri dönün, soldaki kolu itin. Odadaki diğer kapıyı da böylece açmış olduk. Tekrar ilk kapıya dönün ve düğmeye iki defa daha basın. Şimdi açılan kapıdan geçip karşıdaki büyük kubbeli binaya girin, öteki taraftan dışarı çıkana kadar devam edin. Dışarıya çıkınca sağa dönün ve buhar borusunu bulunca kolu çevirin. Sola devam edip ikinci buhar borusunu da bulun ve kolunu çevirin. Şimdi bütün yolu geri dönüp dönen odaya ilk girdiğiniz yere gelin. Düğmeye üç defa basın, bu daha sonra işinize yarayacak. Geri dönün ve köprüden geçin. Mağaraya girin ve soldaki kapıya girin. Sandalyeye isterseniz oturun, şu anda bir işinize yaramaz. Soldaki deliğe bakın ve solundaki kolu çekin. Bu odadan çıkıp sola devam edin. En sondaki kapıdan geçin, sütunların arasında ve sağdaki kapıdan geçin ve merdivenin sağındaki mavi düğmeye basıp teleferiği çağırın. Teleferik gelince içine binip koltuğa oturun. Soldaki kolu tutup çevirin, ortadaki kolu ileriye itip sıkı bir yolculuğa hazırlanın.

FOREST ISLAND

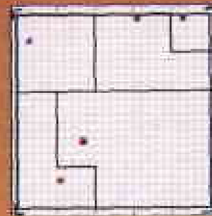
Teleferik durunca, aşağı inip soldaki mağaraya girin. Merdivenlerden yukarıya çıkıp, *kesik ağaçların olduğu* ormanda sürekli sağdaki yolları takip edin ve maden arabasına binin. Kolu itin ve eğer mideniz sağlamsa bu mükemmel demoyu seyredin.

PAPER ISLAND

Merdivenden inin ve gölün ortasındaki kolun yanına gidin, kolu ortadaki boruyla aynı hizaya gelecek şekilde çevirin (ekranın sağ alt köşesini gösterecek şekilde). Geri dönün ve soldaki yuvarlak binaya gidin. Şu anda kapıdan geçemezsiniz, çünkü içerideki su kaynıyor. O yüzden sola gidin. Sağdaki kol ve düğmeleri görün. Önce büyük tekerlek şeklindeki kolu çevirin. Sola bakın ve ikiye ayrılan boruların alt tarafta olanın üzerindeki ışık yanacak



şekilde düğmeye basın. Tekrar sağa dönün ve sağdaki kolu yukarıya itin. Artık binaya girebilirsiniz. Binaya girin ve merdivenden aşağıya inin. Siz ilerledikçe etraf kararacak, ekranın ortasına tıklayıp ilerlemeye devam edin. Biraz sonra borunun diğer tarafından çıkacaksınız. Sağdaki patikayı takip edin ve balkona gelin. Kapıyı açıp içeriye girin, girdikten sonra kapıları arkanızdan kapatın. Sağdaki yoldan gidin. Köprünün üzerinde bir kol görene kadar gidin ve kolu çekin. Geri dönün ve kapıların karşısındaki yoldan devam edin. Yolun sonunda kapana gelince yukarıya bakın ve vantilatör boşluğundan girin. Geldiğiniz yer Ghen'in laboratuarı. Masanın üzerindeki kitabı okuyun ve Riven numara sistemine göre yazılı olan beş sayıyı not edin. Riven rakamlarını şu resimde görebilirsiniz.



Bu rakamların mantığı şöyle, ilk beş şekil 0-4 arasındaki rakamları temsil ediyor. Eğer bir rakamı 90 derece çevirirseniz, onu beşle çarpmış oluyorsunuz. Yani 5 rakamını elde etmek için 1'i 90 derece çevirmeniz gerekiyor. Peki 6-7-13 gibi beşe bölünmeyen rakamları nasıl elde edeceksiniz ? Mesela 13'ü elde etmek için 2'yi 90 derece yatırıp, elde ettiğiniz şekle 3 rakamını ilave edeceksiniz, yani (2*5) + 3 = 13

Kitabı okuyup beş rakamı not ettikten sonra yanında mavi düğme bulunan kapıdan çıkın. Köprüden ileriye devam edin ve büyük kubbeye varınca kolu itip ileriye devam edin.

BIG DOME ISLAND

Kubbenin içindeki yolu dola doğru takip edin. Tekerleği çevirip yolun eksik kısmının tamamlanmasını sağlayın. Açtığınız bölümden geçin ve ileriye gidip ikinci kapının sağındaki kolu çekin. Geri dönün , sağa gidip ilk kapıdan dışarıya çıkın. Gördüğünüz gibi köprünün bir parçası eksik. Arkanıza dönüp düğmeye basarsanız tamamlanacaktır. Köprünün üzerinden devam edin. İleride altın renkli odaya girebileceğiniz başka bir kapı var, yanındaki kolu çekip açın, eğer önünüz açık değilse düğmeye basıp odayı çevirin. Odanın diğer çıkışından devam edin, rampadan yukarıya çıkın ve tablaya misketleri resimdeki gibi yerleştirin.

İki adım geri dönün ve soldaki düğmeyi aşağıya çekin, ortaya çıkan beyaz düğmeye basın. Eğer buraya kadar her şeyi doğru yaptıysanız bir ses duyacaksınız. Altın odaya dönüp ilk girdiğiniz yerdeki düğmeye üç kere basın. Geçitten geçip büyük kubbeye gidin. Yolun kayaların içinden geçtiği yerden bir adım önce durun, sağa dönüp düğmeye basın. Aşağıya ineceksiniz. Arkanızı dönüp merdivenlerden çıkarak dönen kubbeye doğru gidin. İçeriye bakın ve altın göz gözüktüğü zaman üstteki düğmeye basıp kubbenin durmasını ve açılmasını sağlayın. Yukarıya çıkın ve laboratuardaki kitaptan öğrendiğiniz kodu girin. Kitabı açın ve resme dokunun

GHEN'S HOUSE

Yine bir kafestesiniz. Geri dönüp düğmeyi bulun ve basın. Ghen'den uzun bir nutuk dinleyeceksiniz. Konuşması bitince üzerinde en fazla blok olan kitabı bulun ve resme dokunun.

TREE ISLAND

Kitaptan uzaklaşın ve yerdeki düğmeye basın. Kürenin etrafından dolaşın ve soldaki merdivenlerden yukarıya çıkın. Önce soldaki, sonra sağdaki kolu çekin, sonra yeniden soldakini çekin. Yoldan aşağıya gidin ve ağaca gelin. Sağdaki kolu çekip aşağıya inin. Asansörden inip soldaki



düğmeye basın. Artık balığın ağzından dışarıya çıkabilirsiniz. Yola devam edin ve küçük bir çocuk görünce sağdaki yoldan giderek onu takip edin. Yolu takip etmeye devam edin, köylüler sizden kaçacak. Merdivenlerden yukarıya denizaltı türü bir araçla karşılaşana kadar çıkın. Aracın yanındaki kolu ittirin ve geldiğiniz yoldan geri dönün. Merdivenlerden aşağıya inin. Yolu takip edin ve merdivenlerin olduğu yere gelin. Aşağıya inip denizaltıya binin. Daire çizecek şekilde hareket eden kol denizaltıyı 180 derece çevirir,alttaki kol denizaltının yol ayrımlarında sağa veya sola gitmesi için seçim yapar, sağdaki kolu ileriye iterek ise denizaltıyı hareket ettirirsiniz. Denizaltıyı kullanarak gidebileceğiniz yerlerin haritası şöyle:



Denizaltıyı çevirin ve ileriye gidin. Sağa gidin. Denizaltının kapağını açın ve merdivenden tırmanın. Yukarıya çıkıp bütün kolları yukarıya gelecek şekilde itin. Denizaltıya dönün ve sola gidin. Denizaltıdan çıkın ve piramide girip ipi çekin. Aşağıya inen şeye tıklayın. Sağdaki kolu çevirip kapıyı açın. Hücreye girip yerdeki kapağı açın. Suya dokunun, yeni bir geçit açılacak. Suya ulaşana kadar karanlık tünelden gitmeye devam edin. Soldaki lambayı yerine takın, geri dönün ve yavaşça tünelden devam edin. Her adımda bir ışığı açın. Bütün ışıkları açınca geri dönüp yeniden tünele girin. Bir kapı göreceksiniz, açıp içeri girin. Taşları şu sırada itin:



REBEL ISLAND

Kitaba dokunun, asilerin üssünü göreceksiniz. Geri dönün ve kitaba doğru gidin. Bir okla vurulacaksınız. Hücrenizde biraz oyalandıktan sonra gelen kadın size Cathrine'in günlüğünü ve oyunun başında kaybettiğiniz, Gehn'i hapsedeceğiniz kitabı verecek. Günlüğü okuyun ve beşli sayıları not edin, sonradan ihtiyacınız olacak. Kadın size yeni bir bağlantı kitabı getirince bunu kullanarak ağaç adasına geri dönün.

TREE ISLAND

Taşların olduğu odaya geleceksiniz. Tünelden geçin, teli çekip hücreye bir geçit açın. Hücreden çıkın ve sağa gidin. Merdiveni indirin ve aşağıya inin. Maden arabasının olduğu yere gidin ve binin. Araba durunca balkonlu eve geri gidin. İçeri girip kapıları arkanızdan kapadıktan sonra sağdaki merdivenlerden aşağıya inin. Altın göze dokunup dönen kubbenin durup açılmasını sağlayın. Aynı şifreyi girerek Ghen'in evine bağlantı olan kitaba ulaşın.



GHEN'S HOUSE

Gehn'le konuşun. Size söylediğinde kitaba girin, o da arkanızdan girince sizin yerinize o hapis kalacak. Gehn'i yakaladıktan sonra yerdeki deliği bulun ve aşağıya inin. Masanın üzerindeki gümüş nesne üç çeşit ses üretiyor. Çıkan beş sesi not edin. Merdivenden yukarıya çıkın ve deliğin hemen yakınındaki kolu çekin. Üzerinde en az blok bulunan kitaba tıklayın.

Kubbeden çıkınca yolun sonuna kadar gidin. Üç adet düğme göreceksiniz. Bunlar Gehn'in evindeki gümüş nesnenin çıkardığı seslerin aynısını çıkarıyor. Düğmelere doğru sırayla basın ve düğmelerin üzerindeki kolu ittirin. Catherine sizinle konuşacak ve kaçacak. Geri dönüp tekrar Gehn'in evine gidin. Gehn'in evinde üzerinde beş blok olan kitabın içine girin.

BIG DOME ISLAND

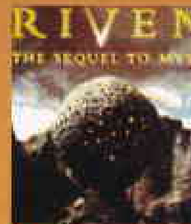
Kubbeden çıkınca yolun sonuna kadar gidin. Düğmeye basın, platforma binin ve tekrar düğmeye basın. Yukarıdayken bir kez sağa dönün ve dışarıdaki yolu takip edin. Dışarıya çıkıp kapıya ulaşınca kolu kullanarak köprüyü indirin. Altın odadan geçin ve dışarıya çıkın. Oyuna başladığınız yere gelin, sağa dönüp aletin altındaki kapağa Catherine'in kitabından aldığınız şifreyi girin ve kolu çekip kapağı açın. Soldaki kolondan aletin aşağıya inmesini engelleyen parçayı çıkarın, sağdaki kolu aşağıya çekin ve düğmeye basarak teleskopu inebildiği kadar aşağıya indirin. Tebrikler, RIVEN'ı bitirdiniz.

SONUÇ...

Riven uzun sayılabilecek bir macera. Oyundaki herşey birbiriyle bağlantılı ve hiçbir şey boş yere oyuna dahil edilmemiş. Yapımcılar oyuna öyle bir bütünlük hissi vermişler ki, adamların Riven'a gerçekten gidip oradaki mekanları oyuna taşıdıkları hissine kapılıyorsunuz. Ve oyundaki hiçbir şey mantıksız değil, mantıksız görünen olayların bile (mesela göldeki hava boşlukları) kendi içinde mutlaka bir mantığı oluyor. Ve oyuna bir kere kapılırsanız, takıldığınız yeri geçmeden rahat edemiyorsunuz. Oyun resmen sizi kendisine çekiyor, ve Riven'ın dünyasında kendinizi kaybediyorsunuz.

ÖZEL NOT (İstemeyen okumayabilir): Bu oyunu özellikle sana tavsiye ediyorum Daedalus, belki 'O'nu aklından çıkarmana bir parça olsun yardım eder.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: Red Orb / Cyan
Windows 95, Pentium 75,
16 MB RAM, 4X CD ROM



LORDS OF MAGIC

LEVEL 01/97

Sıkıldım artık, sürekli yeni bir gölgenin altında ezilmekten. Bu seferkinin adı Balkoth'muş diyorlar. Adından bana ne! Ne farkları var ki? Güç için gelirler ve biz her defasında olduğu gibi koşarız "Lord'um, Lord'um yardım et!" diye. "Kahraman" Lord'lar da kendi aralarındaki savaştan kısa bir süreliğine başlarını kaldırır ve sözde yardıma koşarlar. Karanlık güçleri yenip hepimizi mutlu ederler ve sonra...

Sonra yeni bir daha gelir...



Sierra, bu aralar sayıları iyice artan (fakat hala Heroes of the Might & Magic II ile kolay kolay baş edemeyen) Tum tabanlı ortaçağ stratejilerine bir yenisini daha eklemiş. Galiba pek de fena etmemiş. Lords of Magic, yavaş yavaş saçları ağarmaya, torunlarına hikayeler anlatma yaşı gelmeye başlayan bilgisayarını yaptığı uzun yüklemeleriyle zaman zaman gözyaşlarına boğsa da (aslında ekran karşısında asıl gözyaşlarına boğulan bendim, ama neyse...), bundan başka ciddi bir kusurunu göremediğimden kendisini bana affettirdi. Dilerim makineniz, sizleri oyunun zevkinden mahrum bırakmaz.

A MAGE MUST BE PRECISE...

Her zaman olduğu üzere işe seçimlerle başlamamız gerekiyor. İlk seçim, lordumuzun hangi meslek grubuna ait olacağı:

Warrior: Atak ve defansları yüksek, ancak büyü güçleri daha düşük olan savaşçı kesimi, göğüs göğüse çarpışmada başarılıdır.

Mage: Büyücülükte akıl fikir sahibi olmak, mürekkep yalamak gibi bazı gereksinimler olduğundan öyle savaşa falan fazla zaman ayırmamışlardır, ancak uzaktan yapabildikleri büyüleri en büyük silahlarıdır.

Thief: Çocukluklarını yankesicilik, kapkaççılıkla geçirmiş hırsız milleti, sessiz saldırılar, sürprizler ve ok atmada ustadırlar.

Bu konuyu açıklığa kavuşturduktan sonra hangi güce inanacağınız soruluyor. Buradaki seçenekler ise Ateş, su, hava , toprak, yaşam, ölüm, düzen ve kaos.

Son olarak oyunun zorluk derecesini belirleyip lordunuza bir isim vererek oyuna başlıyorsunuz. Başlar başlamaz bizi pek de iç açıcı olmayan bir tablo karşılıyor: Ana tapınağınız, düşman güçler tarafından ele geçirilmiş ve sizin tarafınızdan kurtarılmayı bekliyor. Lordunuz, yanındaki üç beş adam ve bir-iki ev hayvanı bu işi kolay kolay başaramayacağı için ilk önce ordularınızı güçlendirmeniz gerekiyor. Kolay bir iş değil, ama paniğe kapılmadan ekranı tanıtmama izin verirseniz belki biraz daha rahat hareket edebilirsiniz.



Ekranın üst kısmı oyun alanını gösterir. Hemen alttaki kutuda seçili bulunan grubu görebilirsiniz. Bir grup, bir kaç ayrı birlikten oluşabilir. Aynı gruba dahil birlikler, aynı kutuda yer alırlar. Her resim, bir birliği temsil eder. Birliğin resminin altında o birliğin kaç kişiden oluştuğu, ve elinde taşıdıkları görülebilir. Kutunun üzerinde seçili birlikteki kişilerin o an kullanabilecekleri özellikler yer alır. Örneğin bir büyücünün o an yapabildiği büyüler ya da bir kişinin elinde tuttuğu iksir şişesi kutunun üzerinde yer alabilir. Bu sembollere tıklamak, büyünün yapılmasını ya da iksirin içilmesini sağlayacaktır. Solda grubun en yetkili kişisinin adı, onun altında ise portresi bulunur. Sağda altta ise özellikleriniz ve kaynaklarınız yer alır:

Fame (Ün): Adınızın dağları, taşları sarmasını, grubunuza yeni maceraperestlerin katılmasını sağlar.

Available followers: O an sahip olabileceğiniz yandaş sayısını gösterir.

Crystals: Ne kadar kristaliniz olduğunu belirtir.

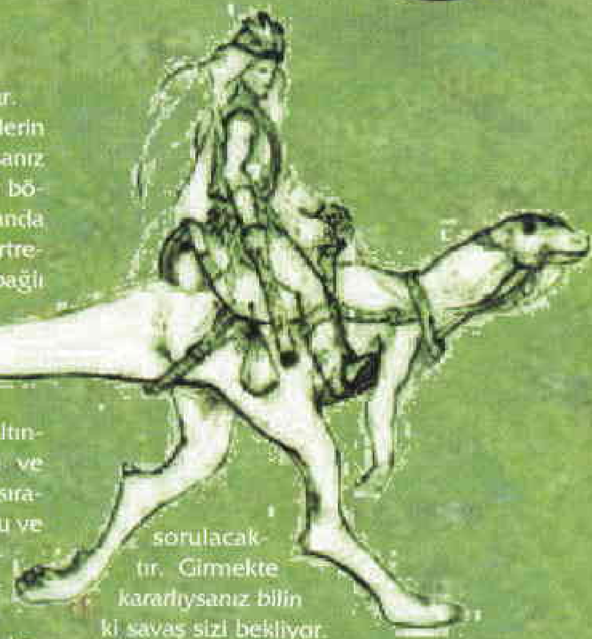
Gold: Altın miktarını gösterir.

Ale: İçkiniz az mı çok mu buradan öğrenebilirsiniz.

Altın, kristal ve içki, yeni birlikler üretirken, onların ihtiyaçlarını karşılarken ve binaları geliştirirken önemlidir.

Sağdaki parşömen, altın, kristal, içki kaynaklarınızı, adamlarınızın her el ne kadarını tükettiklerini ve o anki konumunuzla ilgili bir takım bilgileri içerirler. En sağda yer alan daire, tıkladığınızda sıranızı geçirmenizi sağlar.dairenin ortasındaki sayı, oyunun başından beri kaç el geçtiğini, çevresindeki renkler de o an hangi oyuncunun oynadığını gösterir. Soldaki disket resmi, yükleme, saklama gibi işlemleri yapabilecğiniz oyun kontrollerini ekrana getirir. Son olarak sol altta bulunan büyüteç resimleri de ekranı yakınlaştırıp uzaklaştırmanıza yarar.

Grubunuzdaki birlik ya da kişilerin birinin resminin üzerine çift tıklarsanız o kişi ile ilgili bilgilerin olduğu bir bölüm karşınıza çıkacaktır. Bu ekranda en üstte karakterin adı, altında portresi, her el ihtiyaç duydukları ve bağlı olduğu gruptan ayırma seçeneği bulunur. Aşağıda atak, defans ve yaşam enerjisi, onların bir sıra altında hareket hakkı, mana miktarı ve uzaktan atış gücü görülür. Bir alt sırada karakterin kaçıncı seviye olduğu ve seviye atlamasını sağlayan tecrübe puanı, ayrıca fiziksel gücü, çevikliği ve bilgeliği yer alır. Bu ekranda diğer görebilecekleriniz ise karakterinizin elinde ve yanında taşıdığı nesnelerdir.



...AS WELL AS POTENT, CAUTIOUS...

Oyun alanı üzerinde grubunuzun dışında çeşitli binalar, kuleler, şehirler göreceksiniz. Buraların üstünde imleci bir-iki saniyeliğine bekletirseniz kısa bir tanıtım metniyle karşılaşacaksınız. Bu yapılara doğru ilerlemek için grubunuzu seçin, sol tuşla gitmek istediğiniz yere tıklayarak rotanızı ve oraya kaç elde ulaşabileceğinizi görün, eğer size uygunsa sol tuşla çift tıklayarak grubunuza hareket emri verebilirsiniz. Bu binaların başlıcaları:



-**Caves, Shrines, Huts:** Bu tip ufak yapılar, eğer üzerinde size ait olmayan bir renge ait bayrak taşıyorlarsa düşman egemenliğindedirler. İçeri girmeden önce içerideki düşmanın zorluk seviyesi belirtilerek girmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Girmekte *kararlıysanız bilin* ki savaş sizi bekliyor.

-**Libraries:** Kütüphanelerde büyücüleriniz yeni büyüler geliştirebilirler, ancak öncelikle ana tapınağınızı kurtarmış olmanız gerekiyor.

-**Barracks / Mage Tower / Thieves' Guild:** Gruplarınıza belli bir ücret karşılığı savaşçı, büyücü, ya da hırsızları katmanızı ya da onları kiralamanızı sağlar.

-**Cities:** Ticaret ve yaralıların iyileştirilmesi gibi bir takım ihtiyaçların giderilmesi amacıyla ziyaret edilir.

-**Great Temple:** Düşman işgalinden kurtarılırsa kaleye dönüşecek ve size pek çok avantaj sağlayacak olan ana tapınağınızdır.

Bu kısa açıklamalardan sonra isterseniz detayları konuşalım:

Savaş:

Düşman kontrolündeki binalara girerseniz savaş ekranıyla burun buruna geleceksiniz. Oyun tum tabanlı olmasına rağmen, savaşlar real-time olarak oynanıyor, yani ihtiyacınız olan biraz el çabukluğu maharet. Ama bu aşamada da çok büyük bir kolaylık sağlanmış. Space tuşuna ya da sağ alttaki yuvarlak ikona basarak savaşı istediğiniz an durdurabiliyorsunuz. İşin asıl eğlenceli kısmı burada: Oyunu durdurduğunuz sırada ordularınıza gerekli komutları verip, ardından oyunu tekrar başlatırsanız ordularınız doğruca aldıkları emre göre hareket ediyorlar, yani oraya mı buraya mı yetişiim? diye endişe etmeniz yersiz. Sağda durum kötüye giderse teslim olma ya da kaçma gibi görevler yapan ikonlar bulunuyor. Altta savaşan



birliklerinız, sağda ise seçili birliğin özellikleri var. Birlik resimlerinin üzerinde büyücülerin kullanabilecekleri savaş büyüleri ya da hırsızların kullanabilecekleri sessiz yaklaşma gibi yetenekler (eğer varsa) ikon biçiminde yer alıyor. Savaşlarda önce uzaktan büyü ve ok atışları ile düşman saflarını zayıflatmanız, ardından da kısa menzilli birliklerinizle saldırmanızı öneririm. Ayrıca sağ kurtulan birlikler sonradan yavaş yavaş iyileştiği için iki birlikten birini kaybetmektense ikisini de yaralı olarak sağ kurtarmak daha önemli. Savaştan galip ayrıldığınız takdirde savaşın size ve karşı tarafa ne kadar kayıp verdirdiğini, ve savaş ganimetlerini görebileceğiniz bir ekran açılacaktır. Savaşarak kristal, altın ve içki haricinde ün de kazanabiliyorsunuz. Ancak birlikleriniz yeterince güçlenmeden riskli saldırılara girişmeyin.

Şehirler:

Kaynaklarınızı bir diğerine dönüştürebildiğiniz, faydalı mekanlardır. Her şehirde dört ayrı bina yer alır:

Temple (tapınak): altınlarınızı kristale çevirir, kristal karşılığı iyileştirme ve kötü ruhları kovma gibi işler yaparlar.

Tavern (meyhane): Altınla içki satın alabilir, ya da şenlik verip ününüzü arttırabilirsiniz.

Market: İçki ya da kristal satıp karşılığında altın alabilirsiniz.

Magistrate: Altın sahibi olabilirsiniz, fakat bu iş için ününüzden fedakarlık yapmanız gerekir.

Ana Tapınak:

Düşmanların elinden kurtardığınızda size türlü yarar sağlar. Öncelikle halk, sizin adınıza bir kale kurar. Her hafta (her yedi elde bir) buraya gelen maceraperestler grubunuza katılır, ününüz artmaya başlar, şehirlerde adam çalıştırarak ününüzü ve diğer kayaklarınızı arttırabilmenizi sağlar. Ayrıca daha güçlü ordular üretebilmenize, büyücülerinizin yeni büyüler araştırmasına ve büyücü kulesini üçüncü kata ulaştırınca güçlü ruhlar çağırabilmenize imkan tanır. Ancak tapınağı kurtarabilmek için çok güçlü bir orduya sahip olmanız gerekiyor.

Büyü Araştırma:

Tapınağınız özgürse, işe kütüphaneye bir büyücü göndererek başlayabilirsiniz. Duvardaki dört büyü türüne (savaş atak, savaş defans, oyun alanı içi ve genel) ait kitaplardan birini alın ve açın. Sol sayfada eğer daha önceden bildiğiniz bir büyü varsa sağ sayfaya tıklayıp yeni bir büyü sayfası açın. Bu sayfada anlayamadığınız bir takım semboller ve büyünün ne kadar zamanda araştırılacağı yer alır. Begin Research seçeneği ile araştırmayı başlatın ve sol taraftaki kapıya tıklayarak dışarı çıkın. Daha sonraları geri döndüğünüzde sembollerin yavaş yavaş anlaşılır duruma geldiğini ve büyünün araştırıldığını göreceksiniz.

Yandaş toplama:

Mage tower, Barracks ya da Thives' Guild yapılarına girdiğinizde karşınıza birliklerin bir listesi çıkacaktır. Bir birlik seçin. Önünüze gelecek olan ekranda Train ya da Hire komutları ile birlik alabilir, kiralayabilirsiniz. Solda birliğin temel fiyatı ve her el ne kadar altın, kristal yahut içkiye ihtiyacı olduğu



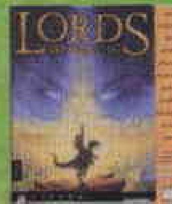
görülür. Burada dikkat etmeniz gereken nokta, bakımını karşılayamayacağınız kadar adam kiralamamanız, aksi takdirde gruptan ayrılıyor ve ününüzün azalmasına neden oluyorlar.

Bahsetmeyi unuttuğum bir diğer yapı da madenler, yine savaşlarla ele geçirilen bu binalar size düzenli olarak kaynak sağlaması bakımından önem taşıyorlar.

...AS WELL AS CLEVER (Z.t.E.)

Ben bu kadar dil döktüm, güç sizde artık. Önce tapınağınızı, ardından da tüm toprakları Balkoth'dan kurtarıverin. Oyuna başlamadan önce sizi ısındırmak için yapılan tutorial'ları da yükleyerek deneyim sahibi olabilirsiniz. Eğer Heroes II'nin ardından benzer ama aynı çizgiyi tıpatıp taklit etmekten kaçınmış bir oyun arıyorsanız Lords of Magic düşünmeye değer. Kararınızı çabuk verin, çünkü düşünmeye devam ederseniz Balkoth'dan kurtulmak için bu işi başka birine vermem gerekecek.

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quëdrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

ATA COMPUTER
Tel: (212) 545 59 19
Firma: Sierra
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 4X CD ROM



Büyük bir özlem daha nihayet sona eriyor. İlk olarak 80'lerin sonlarında ortaya çıkan, ardından da uzun yıllar boyunca o zamanın oyun makineleri ve ilkel PC'lerinin kullanıcıları için birinci tercih olan Test Drive serisi, alışılmamış derecede uzun bir aradan sonra yeniden hayata dönüyor. Accolade firmasının aylarca süren çalışmasının meyvesi Test Drive 4'ün işi, serinin ilk üçünün piyasaya sürülüşünün aksine tam bir 3D yarış oyunu enflasyonunun yaşandığı günümüzde oldukça zor gözüküyor.

Oyunun en büyük özelliği ve belki de en çekici yanı oyunseverlerin yarışlarda 25-30 yıl öncesinin şimdikilerle bile rahat mücadele edebilecek derecede güçlü araçlarının, günümüz teknolojisi modern arabalarına meydan okuyuşuna tanıklık edecek olmaları. Tüm bu araçlar ve de dünyanın zaman kaybetmenize yol açıyor.

En baştan belirtmek gerekiyor ki oyunda kurulum için istenen minimum yer olan 220MB (3D hızlandırıcı kart sahipleri içinse 260MB) gerçekten de yenilir yutulur cinsten değil. Test Drive 4'ün CD'de kapladığı yerden daha büyük hard disk boşluğu istemesinin asıl sebebi oyun sırasında dönüşümlü olarak çalınan 11 parça.

Daha ilk bakışta menülerin oldukça baştan sağma hazırlandığı kolayca fark ediliyor. Basit grafiklerle hazırlanmış olmalarının yanında özellikle Options menüsünde yapabileceğiniz ayarlamaların trafiği, zaman limitini, sesleri açıp kapama ve grafik kalitesini belirlemekten ibaret olması daha fazla ayrıntı beklentisi içinde olanların canını epey sıkacaktır. Yine de oyun Arcade amaçlı yapılmış ve bu benzer turnuva düzenlemişler. Bunları yok sayarsak bu alanda bizi



ilgilendiren tek yeniliği kısa mesafeli düz bir yolda iki aracın minimum sürede maksimum hıza ulaşmak için yarıştığı Dragrace oluşturuyor.

Oyunda yarışlar aralarında Amerika, Almanya, İsviçre, Japonya ve İngiltere'nin yer aldığı 5 ayrı ülkeden, 6 şehirde gerçekleşiyor. Toplamda 12 pist olsa da ilk başta sadece 6'sı seçilebilir

TEST DRIVE 4

Yeniden aramızda!

birbirinden güzel şehirlerine ait yarış pistleri, halka ve trafiğe açık yollarda, rakiplerinizle yapacağınız mücadeleye ortam hazırlayacak. Hemen söyleyelim yaptığınız kesinlikle yasadışı. Zaten bu yüzden de polis arabaları sürekli peşinizde oluyor. Arkanızda bir siren sesi duyduğunuzda o polis arabasından kurtulmak için elinizden geleni yapmanız gerekiyor. Ufak bir hata sizi polisin kollarına atıyor ve bu da da ayrıntısız menüler için bir mazeret olarak gösterilebilir.

Test Drive 4'te yarış tipleri 6'ya ayrılıyor. Yapımcı arkadaşlar oyun severe daha fazla seçenek sunmaya yönelmiş gibi gözükseler de sadece etiketlerinde farklılık gösteren 4



halde. Diğer pistler ise ancak başarılı olursanız kullanılabiliyor. Firmanın söylediği yarış mekanlarının gerçekleriyle hemen hemen aynı olduğu. Çoğumuzun da bunun doğruluğu hakkında bilgi edinme şansına sahip olmadığına göre her zamanki gibi yine söylenene inanıp vay be demekle yetiniyoruz. Bu arada Test Drive 4'de pistler Need For Speed 2'den farklı olarak "Lap"lerle değil de "Stage"lerle bölümlendirilmiş. Bunun anlamı bir yarış boyunca sürekli aynı yerleri turlamayacak olmamız.

70'ler ve 90'ların büyük buluşması

Oyunda bir yarısı 72 öncesine, diğer yarısı da 1994 sonrasına ait 10 araç bulunuyor. Bunların arasında birer Dodge Viper, Jaguar XJ 220, Nissan 300ZX, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, Plymouthy Cuda, yine 72 öncesine ait üç ayrı Chevrolet modeli

ve oyundaki tek üstü açık araba olan Shelby Cobra var. Test Drive 4, bu 10 aracın dışında Enable edilmeyi bekleyen birkaç gizli araç daha barındırıyor. Tüm bu arabalar grafik bazında özellikle dış hatlarında orijinallerine son derece sağdık kalınarak hazırlanmış. Ayrıntılar süspansiyonlar nedeniyle direksiyonu her sağa veya sola kırışta aracımızın sallanmasına veya her frende stop lambalarınızın yanmasına kadar uzanıyor.

Yarış araçlarında elde edilen görsel başarının diğer grafiklerde de genel hatlarıyla kendini yinelemesinin sebebi ayrıntılara önem verilmiş olması. Yollardaki ağaç dallarının gölgeleri, güneşin yol açtığı bir takım yansımalar, duvara sürtünürken çıkan ufak kıvılcımlar ve aslında artık günümüzde hemen her oyunun sahip olduğu asfaltta oluşan tekerler izleri ihmal edilmemiş ayrıntılardan bir kaçı. Havada uçuşan balonlar ve jet uçakları ne kadar alakasız kaçsa da, yine de bize ayrıntıyı önemsemişler dedirtebiliyor.

Tünellerde yer alan göz alıcı parlaklıktaki ışıklandırmalar epey farklı ve güzel olmuş. Bu grafiksel özellik aynı zamanda yansımalar nedeniyle keskin virajların hakim olduğu yerlerde hata yapmanızı kolaylaştırıyor. Oyundaki kar ve yağmur efektleri de, aracınızın hızına göre şekil değiştiriyor.

Bazıları 3-4 saniye içinde 100km/h hıza çıkabilen bu inanılmaz araçların kontrolleri kolay kolay Spin atmayı engelleyebilmek amacıyla mümkün olduğunun en basitine indirgenmiş. Kontrollerdeki tek garipilk aracınızın geri gitmesini sağlamak için ilk olarak aracı durdurmanız, ardından da tekrar geri tuşuna basmanız gerekmesi. Hızın korunması için yollar genelde yayla gibi, buna karşın yarışın zorlaşması ve aynı zamanda zevklileşmesi keskin virajlarla sağlanmış. Oynabilirlik açısından dikkat çekici bir diğer özellik oyunda kolayca rakiplerinize çarpıp avantaj sağlayamayacak olmanız. Çünkü genelde bu tip kazalarda veya uyanıklık denemelerinde olan size oluyor ve bir bakıyorsunuz ki arabanız havada taklalar atıyor. Sonuç, Test Drive 4'te Need For Speed 2'nin aksine daha ilk oynayışta açık ara birinci olmanın o kadar da kolay olmadığı.

Şehir trafiği içinde NFS2'ye nazaran inanılmaz fazla sayıda olan araç bulunuyor. Bu araçlar oyuna apayrı bir tat katıyor, hatta kimi zaman dörtyol ağızlarında karşınıza çıkarak tıpkı Amerikan filmlerindeki gibi bol hasarlı kazaların oluşmasına sebep olabiliyorlar. Kazalar sizin ve diğer yarışçıların araçlarında en ufak bir hasara yol açmazken, çaptığınız diğer şanssız sürücüler yolun ortasında tüten arabalarıyla baş başa kalıveriyorlar.

3Dfx al da gel

Aslında sanırım hepimizin bu tip oyunlardan en büyük beklentisi bize biraz daha serbestlik verilmesi veya hiç değilse NFS2'de olduğu gibi bir kaç kestirme veya yan yolla kandırılmamız. Test Drive 4'te normal arabaların çıktığı yan yolları görüp de o yollara dahi giremememiz can sıkıyor.

Oyunun tüm özelliklerinden ve ayrıntılardan da kolayca anlaşılan, yarışların öyle 3dfx kartsız, 16 Ram'li Pentium'larda tatmin edici hızda olmadığı. Güçlü bir sisteminiz yoksa da düşük çözünürlükte veya küçük ekranda oynamak o kadar zevk verici olmuyor. Bu yüzden Test Drive 4, iyi bir 3dfx kartlı almanın zamanının gelip geçtiğini yeniden gözler önüne seren en iyi örneklerden biri.



Orjinal müzikler

Oyunseverlerin kendilerini oyunun atmosferine kaptırabilmeleri için müziklerin her zaman iyi olması birinci şarttır. Bu düşünce yapımcıları, müzikleri özel olarak Orbital ve The Younger, Younger28's adlı gruplara yaptırmaya yöneltmiş. Sanırım araç seslerinin de komalar dahil, gerçeğe uygun olduğunu söylemeye gerek yok. Oyunun çoklu oyuncu seçeneği modem ve seri bağlantı ile 2 veya LAN aracılığı ile de 6 kişi oynamanıza olanak tanıyor.

Aman dikkat!

Sonuç, Test Drive 4'ün oyunseverler için bu kadar fazla alternatifin olduğu günümüzde iyi bir seçenek olarak satın alınacaklar listesine konabileceği yönünde. Bu yüzden de oyunun Test Drive adına yaraşır kalitede olduğunu söyleyebiliriz. Aslında Arcade ağırlıklı yarış simülasyonlarından hoşlananlar için Test Drive 4, Need For Speed 2'den sonraki en iyi seçenek. Yine de bu oyunun dört dörtlük olduğu anlamına gelmiyor.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL
KARNESİ
YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 220 MB HDD, 2X CD ROM Directx 5.0
Fiyatı: 38 $



WING COMMANDER PROPHECY

LEVEL 02/97

"Bir zaman gelecek. Kilrathi'lerin kalbi adını alacak olan ama Kilrathi olarak doğmamış biri sizi ateşle yıkayacak. Ardından büyük bir karanlık çökecek."
Sivar Kitabı...

Kilrathi İmparatorluğuyla yapılan üç savaş kazanıldıktan sonra Konfedrasyon içinde çıkan ayaklanma bastırılmış ve bu olayların en büyük kahramanı Albay Blair aktif görevden ayrılarak Komodor rütbesiyle masa başına geçmişti. Görünüşte her şey yoluna girmişti. Ama gerçekte galaksi daha önce karşılaşmadığı kadar büyük bir tehlikeyle karşı karşıyaydı. Bir Kilrathi filosunun yardım çağrısını alan konfederasyon gemileri olay yerine vardıklarında tüm filoyu yok edilmiş olarak buldular, daha onlar bu şaşkınlığı üzerlerinden atamadan yabancı gemiler saldırıya geçti. Bu tuzaktan kurtulan konfederasyon savaşçıları ana gemilerine döndükten sonra başka bir grup devriye sırasında pusuya düşürüldü, insanlık yeniden tehdit altındaydı.



Bir zamanlar çaylak ama gururlu bir pilot vardı.

Oyunda bütün öykü gerçek aktörlerin oynadığı Full Motion video görüntülerle ve 3D render animasyonlarla anlatılıyor. Kahramanımız akademiden yeni mezun çaylak bir pilot olan Lance Casey. Midway uçak gemisine inip aktif göreve başladıktan sonra bir dizi aksiliğin de etkisiyle kurt pilotlar tarafından aşağılanıyor. Bunlardan biri W. C. 1'den beri kurtulamadığımız Maniac. Bir de Hawk adında bacağında 20 cm'lik bir ay bıçağıyla dolaşan bir psikopat var. Be adam biraz gülümsersen ölür müsün, hadi bak dudaklarını biraz yukarı kıvır ce-eee yap abilerine. Bu arada gemide hatunlar da var. Benim favorim uçuş arkadaşımız Stiletto, ama geminin bilim subayı ve bir teknisyen kız da çevremizde bulunuyor. Başlarda hatunlar da bize diğerlerinden farklı davranmıyorlar ama zaman geçtikçe yumuşamaya başlıyorlar. Allahtan bizim tarafımızda da akademiden arkadaşımız Maestro var. Bu arada hatunlar da dahil olmak üzere gemide herkes ayyaş, barda içip içip duruyorlar. Sonuçta bu bir gemi dolusu sarhoş ve manyak kendini korkunç bir savaşın tam ortasında buluyor.



Break and attack!

Olayları anlatan görkemli bir der nun ardından kod adınızı yazıp ke nizi Midway'in barında buluyorsu Burada soldaki simülatörle biraz tırma yapabilirsiniz. Sağda üstte gemileri tanıyabileceğiniz Tact Database ve skorunuzu diğer pilo la karşılaştırabileceğiniz Killboard Sağdaki kapıdan Ready Roo geçebilirsiniz. Burada sağ alttaki b sayarlardan Save, Load işleml yapabilirsiniz. Ayrıca Flight His Panel sayesinde daha önce oyn bitirdiğiniz görevleri de yeniden leyebilirsiniz. Unutmadan oyun çıkışınızda kaldığınız yeri kayded ve yeniden açtığınızda otomatik rak oradan yüklüyor. Ready Roon ortadaki büyük kapıdan brifing o na gidersiniz. Full Motion vi görüntülerle hazırlanmış brifingi dikten sonra geminiz Midway'in f ma rampasından uzay boşluğ bırakılıyor. Unutmayın brifing o doğrudan göreve çıkmak içindir, dönemezsiniz. Eğer animasyo geçmek isterseniz Esc tuşuna b yeter.

Göreve çıkmadan önce bri



dikkatle dinleyin, her görevde dolaşmanız gereken bir kaç nav-point oluyor eğer çevrede düşman yoksa 'A' tuşuna bastığınızda devreye giren otomatik pilot sizi bunlara sırayla götürüyor. Diğer bölgeye gitmek için o Nav-point'teki tüm düşmanları yok etmeniz gerekiyor. Silahınızı 'G' tuşuyla değiştirebilirsiniz. 'F' tuşu aynı anda tüm silahları aktif hale getirebilir. 'M' tuşu ile roketleri seçebilirsiniz. 'L' ile hedefe kilitlenebilir, 'T' ile kilitlendiğiniz hedefi değiştirebilirsiniz. 'E' tuşuyla gelen roketten kurtulmak için 'Decoy' atabilirsiniz. '+', '-' tuşları hızı arttırıp azaltmaya yarar. 'Tab' tuşuyla Afterburner'ları çalıştırabilirsiniz. 'Tab'ın üzerindeki tuş Afterburner'ı kilitlemek içindir. 'Q' ve 'W' geminizi kendi ekseni çevresinde döndürür. 'Space' ile lazerleri, 'Enter' ile roketleri ateşleyebilirsiniz. 'Backspace' ile durursunuz. 'C' ile komünikasyon paneline girersiniz. Komünikasyondayken normal olarak geminizi idare edebileceğiniz gibi düşmana ve kanat adamlarınıza mesaj gönderebilirsiniz. '1' tuşu düşmanla dalga geçmenizi sağlar. '2' ile kanat adamlarınıza 'hadi salak gibi durma saldır, merasim mi bekliyon' emrini verirsiniz. '3' ile adamlarınız sizin kilitlendiğiniz hedefe saldırırlar. '4' durum raporu almanızı sağlar ('D' ile de kendi durumunuzu öğrenebilirsiniz). '5' ile yardım istersiniz. '6' telsizleri devreden çıkartın emrini verir. Eğer işler kötü giderse Ctrl-E ile atlayıp kurtulabilirsiniz. Bazı bölümleri bu yolla geçmeniz mümkün. Ama önemli görevlerde işe yaramıyor. Bir de 'Esc' tuşuyla açılan pencere var. Bu pencereyi hem görevdeyken hem de görev aralarında barda falanken açabilir, Windows'a çıkış, yeni bir oyuna başlama, tuş fonksiyonlarını öğrenme, gibi seçenekleri kullanabilir, grafik, ses, kontrol birimi, zorluk gibi ayarların yapıldığı Options ekranını açabilirsiniz. Görev bitip de geri döndüğünüzde Midway'e iyice yaklaşarak aktif hale geldiğinde Autopilot yardımıyla inebilirsiniz.



Kokpit Dizaynı

Hangi gemiyi seçerseniz seçin kokpit dizaynı hemen hemen aynı, ortada nişangah, altta radar radarın solunda yakıt ve hasar göstergesi, sağında lazer enerji göstergesi ve kilitlenilen düşmanı gösteren panel bulunuyor. Aynı anda ne kadar çok lazer kullanırsanız o kadar etkili olur ancak o oranda da enerji harcar, ama bu enerji kısa sürede artar. Her geminin belli kalınlıkta ön ve arka olmak üzere iki kalkanı vardır. Silahların gövdeye işlemesi için kalkanı geçmeleri gerekir. Kalkanlar da zamanla yenilenebilirler. Yakıt bittiği zaman da uçmaya devam edebilirsiniz fakat afterburner kullanamazsınız. Aynı şeyler düşman için de geçerlidir.

Taktikler:

Savaşta Afterburner'ları kullanıp düşmanın dibine girin ve yavaşlayıp oradan ateş edin. Birisi size ateş ederse yine Afterburner'ları kullanıp arazi olun. Eğer 'lock' ışığı yanıyorsa üzerinize bir roket geliyor demektir, hemen Decoy atın. Peşinizdeki düşmanı ekmek için önce Afterburner'ları kökleyip birdenbire 'Backspace' ile durun ve önünüze geçen kekleri avlayın. Zor durumdaysanız yardım isteyin ve kalkanlarınız düzelene kadar çatışmadan uzaklaşın. Büyük gemilere saldırırken 'Attack my target' komutuyla adamlarınızı da aynı gemiye yöneltin. Afterburner'ları dikkatli harcayın ve her zaman kaçmak için biraz yakıt ayırın. Her zaman hedefin yakınlarındaki yeşil dörtgene nişan almaya çalışın. Düşmanlarınızı radardan takip edin. Radarda ortaya aldığınız düşmanı önünüze aldınız demektir. Kalkanları bitmiş hedeflere roket sallayıp tek atışta işlerini bitirin. Eğer çok zayıflattıysanız kafadan vurarak da yok edebilirsiniz ama kalkanlarınız zayıfsa bunu denemeyin.

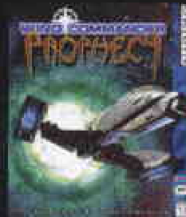


Blair'i nasıl bilirdiniz?

Görevlerden birinde Komodor Blair (Mark Hammil) de sizinle uçuyor ama geri gelmiyor. İlerleyen bölümlerde Kilrathi'ler insanlarla ittifak kuruyor ve önceki W. C.'larda yok etmeye çalıştığınız Dralthi gibi gemilerle ortak görevlere çıkıyorsunuz. Sonuçta Prophecy şimdiye kadar çıkmış en iyi uzay simülasyonu diyebilirim. Kaplamaları şimdiye kadar gördüklerimin en ayrıntılıları. Sesler 3D-Surround destekli. Ben daha önce hiç bir oyunda böyle gerçekçi sesler duymadım. Tabii bunların fiyatını yüksek RAM'le ödemek zorundasınız.

Bence Prophecy W. C. 4'ten daha iyi olmuş. Ama yer görevlerinin olmaması W. C. 4'ü aratıyor. Bir de yara alınca vurulduğunuz yere göre sistemlerin bozulması kokpit gibi ayrıntılara ilk iki W. C.'daki kadar önem verilmemiş olması kötü. Yine de sürükleyici senaryosu sayesinde bence en yakın rakibi olan X-wing vs. Tie-fighter'ı geride bırakıyor.

Ozan Simitçiler

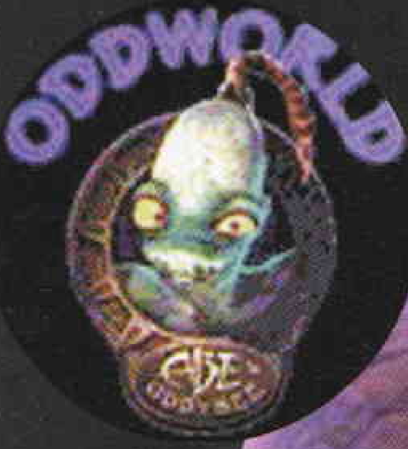


LEVEL KARNESİ

SİMULASYON

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 133 (3D kartıyla) ya da Pentium 166 (3D kartsız), 32 MB RAM, 150 MB HDD, 4X CD ROM
Fiyatı: 25 $





ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Uzun zamandır,onlara yardım ediyorduk. Öhöm doğruyu söylemek gerekirse, yardımdan öte kölelik. Ama ne yapalım, onlar bizden üstün bir ırk, daha kuvvetliler, ayrıca emirlerinde bir sürü de başka ırk var, biz dahil olmak üzere. Diğer ırklardan tek farkımız her türlü ayak işini bize yaptırmaları. Karşı koyamıyoruz, aslında kimsenin bilmedigi ve bütün silahlardan daha kuvvetli bir gücümüz var, ama daha kullanmanın sırası degil, daha dogrusu degildi... Ama az önce gördügüm manzara her şeyi degiştirdi. Tamam böyle koyun koyun yaşamaya razıyız, ama bizden sandviç ve kek yapılmasına dayanamam! Mazeretleri neymiş, diğer kekler artik eskisi kadar iyi satılmıyormuş! Demek onca zaman bizi keklemişler, görür onlar!..

" GOTT...

Prince of Percia'nın çok güzel demolu, gelişmiş grafikli ve yeni özellikli hali herhalde genel hatları için yeterlidir, bu son zamanlarda çıkmış en iyi platformun. Başka bir dünya, başka ırklar. Amaç kendi ırkınızı kurtarmak. Oyun çok güzel bir demoyla açılıyor ve oyuna demoyla direk bağlantılı bir yerde giriyoruz. Öncelikli söylenmesi gereken oyunun ilerledikçe sağa doğru kayan ekranlar şeklinde bir sisteme sahip olmaması. Kısacası ekran ekran oynanıyor. Ama bir ekranı geçtim, o ekranda işim bitti, bazında düşünmeyin. Sonuçta aynı ekrana on kere daha dönmeniz gerekebilir.

İsterseniz kısaca oyunun tuşlarına değinelim. Yön tuşları yürümeler Shift+yön tuşları koşmalar, Alt+yön adım adım gitmeler için. Space'le sıçrar Ctrl'yle de önünüze çıkan kolları çekebilirsiniz. Ayrıca kapılardan geçme, ve basılması gereken yerlere basmak için yukarıyı, aldığımız nesneleri fırlatmak için de "Z" tuşunu kullanıyoruz. Aslında bütün bunlar oyunun orijinal tuşları, isterseniz değiştirebilirsiniz tabii.

...WURFELT...

Hımmm, bir platform oyununda anlatılacak hiç bir şey yoktur ki aslında. Aaa, tamam tamam, size oyunun diğer platformlardan farkını anlatayım.

Oyun içerisinde diğer karakterlerle çok ufak da olsa etkileşim içindesiniz. Şöyle ki, sayı tuşlarını kullanarak karakterinize çeşitli sesler veya bazı kelimeleri söyletebilirsiniz. Bunların hangisinin ne olduğuna ana menüdeki "Gamespeak"le ulaşabilirsiniz. Böylece ırkınızdaki kişileri peşinizden sürükleyebilir ya da parolaları tekrarlayabilirsiniz. Bir "0" tuşu var ki, işte oyundaki bel kemiğiniz. 0'a basılı tuttunca adamımız meditasyonvari bir şey yapmaya başlar. Eğer bu sırada ekranda üzerinde kırmızı bir top bulunan aletlerden yoksa düşmanlarınızı yavaşlatabilirsiniz. Hatta ekranda kırmızı maskeli, tüfekli rakipleriniz varsa şov başlıyor demektir, çünkü bu meditasyonla onların vücuduna girip, onları yönetiyoruz. Oyun içerisindeki en zevkli ve kullanışlı hareketlerden biri bu. Ayrıca daha sonra alacağınız ruh çemberlerini de bu tuşu kullanarak ekrandaki bütün bombaları yok edebilirsiniz. Ama en önemlisi ise, bu tuşla oyundaki esas amacınız olan ırkınızı boyut kapıları oluşturarak kurtarabilmeniz.

Oyunda genel olarak çok zorlanacağınız yerler olacaktır. Bazı yerler tamamen hız için yapılmışken, bazı yerlerde de doğru hareketi doğru zamanda yapmak lazım. Yani tüm Arcade oyunlarının karışımı denebilir. Ya zeka? Eh, belki ufak bir kaç yerde kullanmanız gerekebilir. Ama aslında oyun çok zevkli. Bir kere kesinlikle akışkan bir yapıya sahip. Ayrıca grafikleri ve müzikleri de yeterince güzel. Ama en önemlisi karakterimizin şebekliği. Ya, en iyisi siz oynayın da görün, böyle anlatmakla olmaz.

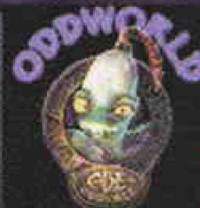
...NICHT..." -AE

Son olarak oyunun diğer tüm akranlarından en büyük farkı iki sonu olması. Peki bu neye göre değişiyor? Güzel soru, bu tamamen kurtardığınız kişi sayısına bağlı. Yani oyunda kurtarmanız gereken toplam 99 kişi var. Bunlarda eğer 50 veya daha fazlasını kurtarırsanız iyi, 50'den daha az kişi kurtarıp oyunu bitirirseniz de kötü sonu görürsünüz. Bu arada oyun için gerçek bir eksi puandan bahsetmedim. İnsan istediği yerde Save edebilmeli, değil mi sevgili okuyucular. Halbuki oyunumuz her iki üç ekranda bir kendi kendine otomatik Save ediyor. İki üç ekran da bir şey değil ki diyebilirsiniz belki, ama 10 dakikada geçtiğiniz yeri 10 kere daha oynamak pek eğlenceli olmuyor, neyse ki oyun sonsuz hak. Öyle enerjiydi, haktı, krediydi hiç biri yok. Öldünüz mü en yakın yerden tekrar başlıyorsunuz.

Son söz: Şimdilik piyasadaki ufak eksikleriyle en iyi platform.

Sonuç: Alınır!

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: GT Interactive
Windows 95, Pentium 120,
8 MB RAM, 4X CD ROM



Cehennem Ateşini İçinizde Hissedin

HELLFIRE

Diablo'yu beğenip de, aranızda "keşke biraz daha uzun olsaydı" diye düşünler olduğunu duyan Sierra firması; uzun ve kapitalist parmağını Diablo'ya da atmış ve Diablo için bir Extension Pack hazırlamış. Diablo'yu hepiniz avucunuzun içi gibi bildiğinden, size Hellfire ile Diablo'nun farklarından bahsedeceğim. Aslında sadece Hellfire'ın Diablo ile olan farklarından bahsedeceğim, çünkü orijinal oyunda olan herşey Hellfire'a da dahil edilmiş, bunun yanı sıra birçok da yenilik var. Daha önce görmediğiniz 29 yeni yaratık, yönetebileceğiniz yeni bir karakter (MONK), 7 adet yeni büyü, sayamayacağım kadar çok eşya ve büyülü nesneler ve 8 yeni görev. Bu sekiz yeni görevin çoğu (belki de hepsi) kasabanın sağ tarafına yeni eklenmiş bir bölgeden girilen NEST (yuva) adlı mekanda geçiyor. Buranın nasıl oluştuğuna dair hikayeyi oyunun başındaki yeni demoda izleyebilirsiniz. Harddisk'inizin 150 MB'ı ile vedalaştıktan sonra eğer orijinal Diablo'yu oynamak isterseniz program çubuğundan Diablo'yu, gelişmiş Hellfire versiyonunu oynamak için ise Sierra alt dizinindeki Hellfire'ı çalıştırın. Eski karakterlerinizi Hellfire transfer etmeden önce üstündeki bütün eşyaları satın, çünkü Diablo'dan Hellfire'a sadece para transfer oluyor.

Hellfire, Gurur Duydum Seninle...

Monk'un en ilginç özelliği elinde hiçbir şey yokken çok daha etkili dövüşmesi. Becerileri güçten çok hız ve büyü üzerinde yoğunlaştığından, balta, büyük kılıç gibi aşırı kuvvet isteyen silahları ve ağır zırhları kullanmayı unutun. Güçlü silahlar kullanamaması Monk'un en büyük handikabı, ama hızı ve büyü kabiliyeti ile bu açığını kapatıyor.

Yenilik Fışkırıyor Her Tarafından...

Yeni büyüler var demiştim değil mi? Öyleyse buyurun menümüzde neler varmış, beraber bakalım:

Search: Monk'un özel kabiliyeti (skill), diğerleri için ise büyü şeklinde kullanılabilir. Karanlıkta gizlenmiş eşyaları görmenizi sağlar.

Lightning Wall: Fire Wall'dan daha etkili bir savunma büyüsü. Arka arkaya iki üç tane koyunca,özellikle Lightning'e karşı korunmayan birisinin size ulaşması imkansızlaşıyor.

Immolation: Zor durumda kaldınız, etrafınız onlarca yaratıkla kuşatılmış durumda, kaçacak yeriniz de yok. Böyle durumlarda, merkezinde sizin olduğunuz bir alev kasırgası ile çevrenize kan kusturacak olan bu büyü çok hoşunuza gidecek.

Reflect: Darbe aldığınız zaman, sizin aldığınız hasarı rakibinize yansıtır.

Warp: En yakındaki çıkışa ışınlanmak için.

Berserk: Bu büyüyü dikkatli kullanın, yaptığınız yaratık normalden daha güçlü hale gelip etrafındaki her şeye deli gibi saldırmaya başlıyor, buna siz de dahilsiniz.

Bütün yeni eşyalardan bahsetmek isterdim, ama o kadar çoklar ki. Onun yerine en çok kullanacağınız eşyalardan bahsedelim:

Blacksmith Oil: Hasarlı eşyaları %20 oranında tamir eder.

Oil of Accuracy: Silahların vurma şansını %2-4 arası yükseltir (Chance to Hit)

Runes of Fire, Lightning, Stone: Bunlar çeşitli büyülerin tuzak haline uyarlanmış şeklidir. Yaptığınız yerde bir küp yanıp sönmeye başlar ve buna basan ilk yaratık tuzağın cinsine göre yanar, çarpılır veya taşa dönüşür. Bir de greater runes vardır ki, sadece tuzağa düşen yaratık değil, etrafındakiler de zarar görür.

- Monk çıplak elle veya staff ile dövüşürken daha fazla zarar verir. Silah seçerken buna dikkat edin.
- Nest'te karşınıza çıkacak olan lanet Shredded'lara karşı Holy Bolt kullanın. Başka bir şeyden etkilemiyorlar.
- Peşinizde birçok yaratık varken, geçecekleri dar yerlere lightning veya fire wall çekerseniz rahat edersiniz.
- 1-8 arasındaki sayılara basarak eşyaları hemen kullanabileceğinizi unutmayın. Buralara sadece health ve mana iksiri gibi acil ihtiyacınızın olacağı şeyleri koyun.



Eğer siz de Diablo hastası iseniz, hep aynı mekanda aynı yaratıklarla kapışmaktan bıktıysanız, Hellfire'ı mutlaka alın.

SİNAN AKKOL

LEVEL KARNESİ

ACTION-FRP

Firma: SIERRA
Windows 95, Pentium 60,
16 MB RAM, Directx 5.0

Myth – The Fallen Lords

LEVEL CD 01/97

Real-Time Strateji 3. Boyutla Tanışınca

Son iki yıldır bir Real-time strateji *furyasıdır gidiyor. Dune 2* ile başlayan bu salgın, piyasada çok tutulan her şeyde olduğu gibi, bütün firmaların "bir real-time strateji de biz yapalım da yolumuzu bulalım" mantığıyla hareket etmesinin sonucu olarak artık son noktasına geldi kanımca. Artık aynı konulu, aynı oynanış biçimine sahip iki-üç Real-time oyun geçmezse elimize, kıyamet alameti sayacak duruma geldik. Hep aynı şeyi pişirip pişirip önümüze veriyorlar. Bıktık ulan. Hieeeyt. Dağılın, maymun mu oynuyo burda? Yok valla polis bey, benim suçum yok, herşeyi onlar başlattı. Nereye gidiyoruz, merkeze mi? Ha, Bakırköy'e, eh iyi o zaman. Benim de bir iki seansa ihtiyacım vardı zaten.

Peki, Size Gerçekten Değişik Bir Şeyler Verelim O Zaman...

Bu sefer gerçekten değişik ve güzel bir Real-time var elimizde. Firmalar artık Red Alert klonu oyunlarla kandıramazlar sizi. Myth - The Fallen Lords, Red Alert'ten çok Warcraft'a benziyor, ama benzerlik iki oyunun da fantastik bir dünyada geçmesinde kalıyor. Grafik ve stil olarak pek görmeye alışık olmadığımız bir oyun Myth. Tamamen üç boyutlu olarak (izninizle ukalalık edip 3D diyeceğim bundan sonra) dizayn edilmiş, yani savaşı istediğiniz açıdan görebiliyorsunuz. Bu da oyunun kontrolünün aynı tür diğer oyunlardan daha zor, ama verdiği daha güçlü bir gerçeklik hissi vermesine yol açıyor. Sadece klavyenin sol tarafındaki on adet tuş, kamera açılarını yönetmek için kullanılıyor. Kontrollerin zorluğunun oyuna karşı oluşturduğu soğukluğu aşabilirseniz oyunun ne kadar zevkli olduğunu göreceksiniz. Tuş kontrollerinin zorluğundan bahsedip de, açıklamamak olmaz değil mi?



Q,W,E,R,A,S,D,Z,X,C: Kamerayı evirme, çevirme, sağa sola kaydırma ve zoom in-out yapma.

Enter: Ekrandaki bütün askerlerinizi seçmek için.

ALT: Askerlerden birlik oluşturma, oluşturduğunuz birliği çağırma. Dikkat etmeniz gereken, bir asker grubunu seçtikten sonra ALT+bir sayı tuşunu iki üç saniye basılı tutarsanız, birlik oluşturursunuz. Oluşturduğunuz birliği yeniden seçmek için ise ALT'a basılı tutup o birliğin numarasına kısaca basmanız gerekir.

SPACE: Askerleri durdurur.

DELETE: Oluşturduğunuz birliği dağıtmak için.

H: Ekranı seçili olan askerlerin olduğu yere getirir.

B: Saldırı altındaki askerleri dağıtır.

R (Retreat): Erkekliğin onda dokuzunu uygulamanızı sağlar.

CTRL: Düşman olmayan bir birliğe veya bölgeye ateş açmanızı sağlar.

T: Seçtiğiniz adamın özel bir gücü varsa kullanmanızı sağlar.

G: Birliğinizi bir bölgeyi korumak üzere görevlendirirsiniz.



TAB: Harita

1-0: Askerlerin çeşitli formasyonlarda durmalarını sağlar. Bu duruş şekilleri savaşlara estetik bir görünüm sağlamak için değil elbette, genellikle sizden çok daha fazla sayıdaki düşmanlarla savaştığınızdan, bütün strateji kabiliyetinizi kullanmanız gerekiyor. Bu formasyonlarla çok çeşitli stratejiler uygulayabilirsiniz, hatta Selçukluların hilal taktiği bile var.

Komutanım, Ölülerimiz... Onları da Yanlarında Götürmüşler...

Myth'in konusu yine klasik iyi ile kötünün savaşı üzerine kurgulanmış. Bir çığ gibi büyüyen yaşayan ölüler ile bunların başındaki dokuz Necromancer'ın karşısında bir avuç askerle ve yüreğindeki inançla durmaya çalışan insanları yönetiyorsunuz. Bir önceki cümledeki "bir avuç" tamlaması ile ne demek istediğimi oyunda ve özellikle de yüksek zorluk seviyesinde oynayanlar saçlarını yolarken görecekler. İpini koparan üzerinize saldırıyor, ve bölümün başında elinizde olan birliklerden başka bir şey üretemediğinizden işler bazen içinden çıkılmaz hale geliyor. Ama her bölümü geçmek için mutlaka uygun bir taktik bulacaksınız. Bu taktik bazen düşmanı çember içine alıp eritmek, bazen de topukları yağlayıp kaçmak şeklinde olacaktır.

Oyunun eksik gördüğüm tek yanı kontrolünüzdeki birliklerin çeşit olarak azlığı. Ben beşinci bölüme kadar geldim ama gördüğüm sadece dört çeşit birlik var.



Soldier: Ordunuzun belkemiği, öyle Warcraft'taki gibi düşmanın üzerine yollayıp da öldüklerinde "nasıl olsa ucuz, yap oğlum bana ordan üç tane foot soldier" diyemiyoruz. Elinizdeki diğer askerleri korumak için kullanacağınız yegane yakın dövüş savaşçılarınız bunlar.

Archer: Eskiden meydan savaşları okçuların ateşi ile başlarmış, bu ilk saldırıda düşmana elden geldiğince fazla zayiat vermeye çalışırlarmış. Aynı kural bu oyun için de geçerli. Okçularınızın uzak mesafeden açacağı ateş size yakın dövüşte parçalayacak daha az zombi olarak dönecektir.

Dwarf: Tarihin ilk anarşistlerinden olan dwarf, düşmana molotof kokteyli ile saldırıyor. Ayrıca T'ye basarak yerleştirdiği patlayıcıları yine molotof kokteyli ile patlatarak ölülere ölüm saçıyor.

Journeyman: Bir çeşit rahip olan bu zat, T'ye basarak diğer askerleri iyileştirme özelliğinin yanı sıra, çözemediğim bir nedenden dolayı elinde taşıdığı kürekle oldukça iyi bir yakın dövüşçü.

Berserker: Size bir itirafta bulunayım, henüz bu zatı göremedim, ama Icarus kardeşimin dediğine göre oyunun başında gördüğümüz viking kılıklı adam buymuş. Ve elindeki iki kılıçla gerçekten adına yakışır bir biçimde dövüşürmüş.

The Crow's Bridge - That's Where Everything Starts



Oyunun oynanışı biraz karışık olduğundan ilk bölümü anlatacağım. Haritanın üzerindeki hareketli işaret kameranın o an gösterdiği bölgeyi temsil eder. Maviler siviller, yeşiller bizim askerler, kırmızılar ise düşmanlardır. Bölüm başladı, ve siz daha ne olduğunu anlayamadan sudan zombiler çıkmaya başladı. Köprüdeki iki adamla bunları durdurmaya çalışmak aptalca olacağından, onları hemen kasaba ile köprüyü birleştiren yolun ortasına kaçırın. Kasabanın dışındaki ve içindeki bütün askerleri diğerlerinin yanına getirin. Askerlerin (soldier) hepsini seçin ve beşer beşer iki gruba ayırın (ALT+I'e bir süre basılı tutun). Sayı tuşlarına basarak Loose line formasyonunu seçin ve iki grubu da bu formasyonda yanyana ve köprüye belli bir mesafede dizin. Okçuları bunların biraz arkasına aralıklı (yani öndeki askerleri vurmayacak kadar aralıklı) olarak dizin. Dwarfla, köprü ile askerler arasına bomba döşeyin (bomba döşemek için T'ye basacaksınız). Daha sonra zombilere biraz yaklaşıp kılları kıllandırın, size doğru harekete geçtiklerinde hemen askerlerinizin yanına koşun. Zombiler yavaş hareket ettiklerinden Dwarf'un molotof kokteylierine kolay hedef olacaklardır. Menzile girince okçular da ateşe başlayacaklar. Bu şekilde, zombiler askerlerinize ulaşana kadar en azından güçlerinin üçte birini kaybedecekler. Yakın dövüş başlayınca Dwarf'u durdurun ki (SPACE) molotoflarla sizin askerleri uçurmasın. Okçularla düşmanın uzun menzilli adamlarına saldırın (SOULLESS). Askerleriniz kalan zombileri biçeceklerdir. Ortalıkta ikili gruplar halinde dolaşan iki yaratığı da temizleyince bu bölümü geçiyorsunuz. Aslında bu bölümü geçmek için mutlaka kazanmak veya ölüleri geri püskürtmek zorunda değilsiniz. Yenilseniz de geçiyorsunuz.

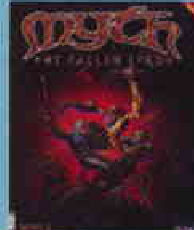


Tavsiyeler...

- Genel olarak birkaç tavsiye vermek gerekirse, öncelikle hesabınızı bilin. Yeni birlikler üretemediğinizden elinizdeki her askeri ayrı ayrı düşünmeniz ve korumanız gerekiyor. Bu nedenle Journeyman'in iyileştirme özelliğini (T) yerinde kullanın, çünkü sınırlı.
- Oyunda çeşit olarak çok az birlik var. Bence böyle olması iyi olmuş, eğer daha fazla olsaydı, çeşitli birliklere alışmak için uğraşmaktan, strateji uygulamaya vakit bulamayacaktık.
- İlerleyen bölümlerde ortaya çıkan, sallana sallana ve çok yavaş yürüyen tiplere maksimum dikkat edin. Bunlar yakın dövüşe girince böğürerek ellerindeki kılıçla vücutlarını yarıyor (bu arada, oyundaki vahşetin dozajını biraz kaçırmışlar) ve müthiş bir patlamayla yakınlarında ne var ne yoksa yok ediyorlar. Bunları uzaktan vurarak, tercihen bir grup zombiyle beraber vurarak havaya uçurmak, hadi o olmadı diyelim, enerjisi az kalmış bir askeri kamikaze olarak üzerine göndermek iyi olur kanımca.

Myth'i tür olarak karşılaştırabileceğim tek oyun Warhammer, onu da pek çoğunuzun bileceğini zannetmiyorum. Zaten Warhammer hiçbir yönden Myth'in eline su dökecek bir oyun değil, böylece Myth türünün en iyisi olarak (3D Real-Time Strateji) listenin başına yerleşiyor. Bu oyunu sakın kaçırmayın. Açıkladığım bütün oyunları tavsiye etmekten sıkıldım, ama sadece en iyileri açıklamak Level'ın prensibi. Level, sadece en iyi oyunların açıklandığı, en iyilerin okuduğu dergi (araya reklam da alırım).

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

Firma: BUNGEE
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, Directx 5.0
(3 Dfx Destekliyor)



MIB MEN IN BLACK THE GAME

LEVEL 01/97

1950'lerin ortasında Amerikan Hükümeti amacı dünya dışı canlılarla kontak kurmak olan çok gizli bir örgüt kurdu. Sadece bir avuç kişi bu kuruluştan haberdardı. Ve sadece bu bir avuç kişi bu işi ciddiye alıyordu.. Nihayet 2 Mart 1961'de onca emeğin ve umudun karşılığı alındı ve başka bir ırk örgütün bir kaç ajanıyla New York dışında bir yerde iletişim kurdu. Ama bu kuruluş çok gizli olduğundan yalnızdı. Ayakta durmak için kendi başının çaresine bakmak ve hiç bir hükümetten yardım almamak zorundaydı. Onlar da dünya dışı canlıların teknolojilerini kullandılar ve dünya üzerinde bir eşi daha bulunmayacak bir üs yaptılar. Aradan yıllar geçti ve halk arasında bir efsane haline geldiler. Onlar kendilerine inanmış kişilerdi. Geçmiş ve gelecekleri yoktu. Hatta hiç doğmamışlardı. Aynı hiç ölmeyecekleri gibi!.. Onların varlığı yoktu, iz bırakmaz ve hiç gözükmezlerdi. Fısıltıdan daha sessiz, gölgeden daha siliktiler. Halbuki bu silik kişilerin tüm ağırlığı sadece tek bir amaç uğrunda birleşmişti: Bu zavallı dünyayı uzayın soğuk ve acımasız ellerinden korumak. Onlar ki bir efsaneydi, sadece siyah giyerlerdi; ve onlar ki tanınırlardı MEN IN BLACK diye...

"NUR TOTE FISCHE...

Öyle herkes cort diye MIB üyesi olamaz. Bunun için önce bir uzaylıyı temizleyip MIB elemanlarının gözüne girmemiz lazım. Soldaki kapıyı açarak içeri girin ve sola gidin. Buradaki hırsızı öldürün ve bombaya klikleyin. Işık en büyük kırmızı nokta haline gelince bağlantıyı kesin ve bombayı etkisiz kılın. Dışarı çıkıp buradaki ve sağ odadaki adamı öldürün. Üzerindeki mermileri alarak pencereden dışarı çıkın. Bir kat aşağı inin ve aşağı doğru çöp kutusunun üzerine sıçrayın. Buradaki iki adamı da yok ettikten sonra kapıyı kırıp yan ekrana geçin. Bu ve bundan sonraki ekrandaki üç adamı daha temizleyerek mavi büyük kapıyı kırın. İçeride öldürülmeyi bekleyen bir kişi daha var. Sandıklardan yukarı sıçrayıp merdiveni kullanın. Burada da iki adamla karşılaşacaksınız. Onları yok ettikten sonra,





ekranın arkasına ilerleyip karşı binaya atlayın. Aynı olayları burada da yaptığınız da uzaylının olduğu çatıya geliyorsunuz. Silahınızı boşuna hiç çekmeyin, çünkü pek etkilemiyor. Daha çok köşede durun ve hızlı hızlı tekme-tokat girin. Öldürünce üzerindeki garip nesneyi alın ve tatataaammm : Artık karizmatik mi karizmaktik siyah bir takım elbisemiz var!!..

Yan taraftaki aletten istediğiniz silahı seçip atış sahasında antreman yapabilirsiniz. Daha sonra buradan çıkıp sola ve sağa gidin. Buradaki briefing odasından yöneteceğiniz ajanı seçiyorsunuz. Ben Ajan L'yi seçtim (kadın olan). Sonra da Transportation odasına giderek, ilk görevinize doğru yola çıkın.

İlk olarak evin içine koşarak birinci odadaki her şeyi okuyun, fotoğraflara bakın ve oradaki aleti çalıştırmayı deneyin. Sonra kahverengi kapıdan geçerek PC'nin altındaki Flare'i (tam türkçeye çeviremedim, fener gibi bir şey) alıp odadaki her şeye bakın. Kayıt cihazını da dinledikten sonra odadan çıkıp soldaki kapıdan geçerek köpek evinin içinden dorm-key'i alın. Sonra çıkıp yukarı doğru gidin ve sağdaki ilk kapıdan girin. Yerden sağlık kitiyle baltayı alın, koltuktaki dergiyi okuyun. Yukarıdaki odaya gidip buradaki çılgın doktoru öldürün. Buzdolabındaki notu okuduktan sonra yerdeki kapağı açarak aşağı düşün ve baltayı kullanarak biraz et alın. Yukarı giderek adamlar-





dan bir kişiyi daha öldürün, makine odasına girip duvardaki düğmeyi çevirin. Şimdi koridordaki diğer odaya girerek buradan shotgun'ı alın. Dışarı çıkarak diğer tarafa, aşağı doğru ilerleyin. Soldaki kapıdan girip buradaki radyoyu kullanarak mesaj yollayın. Eti çanağa koyarak köpeğin uzaklaşmasını sağlayın. Sağlık kiti ve mermileri aldıktan sonra dışarı çıkıp bir sonraki odaya girmeye çalışın. Kapıyı bir tekmeyle yere indirdikten sonra odada biraz ilerleyin. Çılgın doktor gelince işini bitirin ve kanla enjektörü alın. Dışarı çıkarak buradaki yaratığı öldürün. Sonra da ana binaya girip buradaki gazın etkisini engellemek için enjektörü kullanın. Kahverengi kapıdan geçerek bilgisayarı çalıştırıp şifreyi (Daisy) girin. Surveillance sistemini çalıştırın ve dışarı çıkarak güvenlik konsolunu kullanın. CH3'e klikledikten sonra bütün yolu geri dönerek motor odasına gidin ve açılan yeni geçitten geçin.

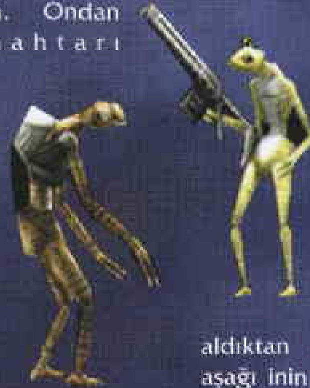
... FLIESSEN...

İleri doğru ilerleyin ve önünüze çıkan yaratıkları öldürün. Her tarafı tüplerle dolu olan büyük bir odaya gelene kadar ilerleyin. Görevimizin bulmak olduğu personel ve MIB ajanı işte burada. Bütün yaratıkları öldürdükten sonra flare'i kullanarak bitkiyi geçin ve yandaki kapıdan girin. Koridorda biraz ilerleyince sizin için yapılmış bir bölme görüyorsunuz. Soldaki kapıdan girin ve yine soldaki kapıdan geçerek yaratığı öldürün. Üzerinden kırmızı anahtarı aldıktan sonra, geri dönerek ilk kapıdan geçin. Buradaki yaratıktan da mavi anahtarı alıp bu sefer de ikinci kapıdan geçin. Son kez buradaki yaratığı da öldürdükten sonra bilgisayarı kullanarak yukarıdaki küçük daireye tıklayın. Şimdi hiç vakit kaybetmeden sizin için yapılmış bölüme koşarak yandaki panele basın. KADABOMMM!



Ajans seçiminizi yapıp, Transportation odasına gidin.

Bu heriflerle boşuna uğraşmayıp hızlıca geçitlere doğru koşun. Kiliseye kadar ilerleyip rahibe talismanı gösterin. Rahip yok olduktan sonra silahını alıp kiliseden çıkın ve sağdaki doktora gidin. Onu öldürdükten sonra üzerinden kredi kartını alın ve feribota geri dönerek uzak köşedeki bankomatta kullanarak bileti alın. Şimdi kasabaya dönerek soldaki tavernaya girin ve üst kata çıkın. Bu arada yoldaki kasabalıları temizleyerek de biraz mermi alabilirsiniz. Kapalı olan ikinci kapıda bileti kullandıktan sonra doktorun evine geri dönün ve evin sağındaki çıplak yoldan ilerleyin. Duvardaki gizli kapıyı bulup açın. Muhafızı öldürdükten sonra yukarı çıkıp karşı balkona sıçrayın. Merdivenleri kullanın ve buradaki muhafızı da öldürün. Ondan anahtarı aldıktan sonra aşağı inin. Levha ve malzemeleri, yan odadan da kağıtlarla maden anahtarını alın. Dışarı çıkıp maden girişlerine gelin. Sağ duvar boyunca yürüyerek ilerleyin ve kapıyı açın.



Soldaki üç madeni dolaşarak buradakileri temizleyin. Malzemeleri topladıktan sonra (bir figür bulmanız lazım) dördüncü madene girin, burada biraz zorlanabilirsiniz. Karşıya geçmeyi başardıktan sonra panter levhasını alın ve mağaraya gidin. Şimdi buradaki ufak puzzle'ı çözmeniz lazım. Aldığınız levhayı taş dairenin ortasına yerleştirin ve ilk resmi siyah olan taşlara ilerleyin. Sonra panter levhasını ortaya yerleştirin. Her taş kendine karşı olan diğer taşı harekete geçirir. Mesela sağ yukarıdaki taş sağ aşağıdaki taşı harekete geçirir. Bunların hepsini yapınca bir kapı açılacak. Yaratıkları öldürerek mermi ve sağlık paketlerini alın. Merdivenlerden aşağı inerek küçük bir hole gelin ve buradan da yukarı ilerleyin. Biraz sonra görünmez bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Onu yok ederseniz yukarıdaki odada gizli bir kapı açılacak. Buradaki yaratığı öldürüp putu alın. Sonra da projenin ortasına yerleştirin. Aşağıdaki yuvarlak hole gelin ve beş tane put alın. Daha sonra onları yerdeki daireye yerleştirin.

...MIT DEM STROM"

Ajanınızı seçtikten sonra transport odasını bir ziyeret edin. Muhafızı ve köpeğini öldürdükten sonra mavi düğmeye basın ve asansöre binin. Sonraki iki kat da bundan farksız. Merdivenden çıkarak yaratığı öldürün ve büyük kapıdan geçin. Aşağıdaki odayı yaratıklardan temizledikten sonra yerdeki dört levhayı kullanarak heykelin sol gözünden çıkan ışığın sağ gözüne gitmesini sağlayın (bunun için mavi düğmeye de basmanız lazım). Heykel hareket edince sola gidin ve karşınıza çıkanları öldürün. Yaratıklardan kırmızı anahtarı alarak sağdan gidin ve kapıyı açın. Koridorun başındaki tuşa (sağı göstermesi için) bir kere basın. Aynısını diğer kilide de uygulayarak kapıyı açın. Bir sonraki kapıyı da aynı şekilde açıp muhafızları ve yaratığı öldürün. Onlardan sağlık kitini aldıktan sonra ilerleyerek aşağı inin. Buradaki herifi öldürün ve işte karşınızda baş düşman: The Bug. Onu öldürdükten sonra merdivenlerden çıkın ve son zorlu savaşa hazır olun. Akabinde ise mutlu son!...

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19
Firma: Southpeak Interactive
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 10 MB HDD, 4X CD ROM





gördükleri sadece pembenin tonlarıydı, insanları seviyordu, yardım ediyordu, güçlüydü...

- Dalga mı geçiyorsun, o pembe dediklerin sadece göz boyaması. Hem kendini hem onu kandırıyorsun, sen ona sadece yanlış olduğuna inandıklarını yasakladın, gerçekleri sakladın. Bir de sevmeyi öğrettğini sanıyorsun ha, yazık sana yazık!... Onu bana ver, ben en azından onu aşka aşık edeceğim...

- Üzgünüm, çok şey istiyorsun, sen git karanlıklarınla uğraş, bizleri de rahat bırak, gerçekler onun kararı, senin değil..

- Haklısın, gerçekler o kadar göreceli ki, artık senin zavallı fikirlerin bile onun kafasını karıştırmaya yetebiliyor..

- ŞŞŞŞTTT! Yeter artık, ikiniz de gel-

kısıtlandırılmış ve savaşlarından realtime olduğu bir tür. İyi mi olmuş, kötü mü tartışılır, ama bildiğim bir şey varsa o da son zamanlarda bu türü sevenler için daha iyi bir alternetifin olmaması.. Şimdi oyunun mantığını anlatmaya başlayalım, daha sonra da menülere değiniriz, ne dersiniz sevgili okuyucular?

Oyunumuzdaki uygarlık sayısı (tahmin etmek pek zor olmasa gerek) yedi: Yunanlılar, Çinliler, Japonlar, Persler, Maya Uygarlığı (bildiğiniz üzere dünyadaki aniden yok oluşu hala bilinmeyenler listesinin baş sıralarında bulunuyor..), Normanlar ve Vikingler. Her bir uygarlığın doğal olarak farklılıkları var (bu civ.'de yoktu). Mesela Persler doğuştan okçu, ama çok kuvvetli değiller. Japonlar ise kılıç uzmanları -hani şu efsanevi kılıçları katana var ya işte o- ve çok usta dövüşçüleri bazen tek vuruşta rakibini döner yerine koyabiliyor! Neyse bunların bir tanesini seçtik ve oyuna başladık. Genelde bir kale ve bir kasaba ilk sahip olduklarımızdır. Şimdi şu kasaba olayını anlatıyorum, kulaklarınızı iyi açın. Her kasabada belli bir miktar insan olur ve bunlar aynı ırktan olmak zorunda değildir (sadece mutlu etmek biraz zor olabilir). Bu insanları

SEVEN KINGDOMS

-Bırak çocuğu gitsin, onu eline geçirip ne yapacaksın ?

- Sen karışma; ona sevgiyi, mutluluğu, ayaklarının üzerinde durmasını öğreteceğim, böylece senin o karanlık ve saçma dünyandan uzaklaşır belki....

- Saçmalama, o karanlık dediğin yer, senin parlaklık, adalet ve sevgi kokan halbuki, sadece maskelerden oluşan dünyandan çok daha gerçek ve olması gerektiği gibi. Ona en fazla kendisini kandırmayı öğretebilirsin..

- En son seferinde ben başarılı olmuştum ama, üstelik aşkı tadınca bambaşka biri olmuştu, mutluydu,

diğiniz yere defolup gidin ve bir daha da gelmeyin!!!!!

"...OBURLUK, HIRS...

Seven Kingdom, İnteractive Magic'in (bariz güzel isim) yaptığı en son uygarlık oyunlarından biri. Ama diğer tüm akranlarından bir parça almış gibi sanki. Aslında böyle bir tür için, hmmm, nasıl desek, strateji-arcade mi..., yok yok o warcraft tipi oyunlara deniyor, hah buldum, evet arkadaşlar, şu anda yeni bir tür icat ediyoruz, hazır olun: Civilisation-Arcade! Evet, evet, daha çok Civilisation'un bazı özelliklerinin geliştirilmiş, bazılarının

çeşitli mesleklerde yetiştirip onları daha işe yarar hala getirebilirsiniz, ama böylece köylü sayınız ve dolayısıyla da yiyecek üretiminiz azalır. Oyunda bulunan her kişinin çeşitli özellikleri vardır. Ama bunlar en baştan verilmez ve ortaya çıkıp gelişmesi için o işlerde çalışması gerekir. Mesela bir köylü hangi meslekte çalışırsa o işte uzmanlaşmaya başlar. Sonuçta her adamınızın her meslekte uzmanlaşmasını beklemeyin. Devamlı bina inşa eden biri inşaat alanında uzmanlaşırken (constructor), devamlı sabotaj yapmaya çalışan bir casus -Bond, James Bond-'u gölgede bırakabilir. Ayrıca tüm oyundaki bütün karakterlerin bir lo-



yalty (krala bağlılık) seviyesi vardır. Bu ne işe yarar, söyle şöyleyeyim, belli bir seviyenin altına düşen bir adamınız(köylüler) ya ayaklanma çıkartır ya da bir rakibinizin tarafına geçerler (meslek sahibi olanlar). Şimdi doğal olarak bunların nasıl arttığını veya düştüğünü soracaksınız. Eğer bir kasabanın içindeki köylülerin loyaltysini yükseltmek istiyorsanız -daha doğrusu bunu yapmak zorundasınız gibi bir şey- , yakınlarına bir kale yaparak kralınızı ya da bir generalinizi -kısacası askeri bir yöneticiyi- oraya götürmek zorundasınız. Böylece halk kendini güvende hissedecek, ve sevgili kralına bağlılığı gün geçtikçe artacaktır. Tabii başka yollarda yok değil. Mesela artık sigaranızı parayla yakmaya başlamışsanız halkınıza para saçabilir, veya hazine odasının artık parkeleri gözünüze çarpıyorsa da vergi toplayabilirsiniz. Diğer adamlarınızı (özel meslek sahibi olanları -asker, madenci, işçi...-) özel onur madalyaları vererek şımartabilirsiniz. Ama çok fazla vermenizi tavsiye etmem. Ayrıca oyundaki ününüz de (reputation: tamamen sizin yaptığınız barış, savaş, ticaret gibi faktörlere bağlıdır, her zaman için ne kadar yüksekse, o kadar iyidir) bu loyalty olayını etkiler.

Güzeel ,umarım insanlarla etkileşimi anlamışınızdır. Şimdi nasıl kısa yoldan para kazanırız, ona bakalım isterseniz. Şimdi eşitliğin sol tarafına güzel bir maden, hemencecik ilerisine şirin mi şirin bir fabrika, azıcık ötesine de kazık mı kazık bir pazar yazın. Eee, sağ tarafta ne gözükyor, dolar işaretleri olabilir mi mesela ??!!.. Peki ya sol taraftaki, maden ve fabrikayı silersek ne olur, hı? Yaa, denklemi bozmamak için tabii ki de oraya ticareti, yani diğer uygarlıklarla yapacağımız antlaşmaları ve onların pazarlarından satın alınacak malları yerleştiririz; eğer denklemde hala bir eşitsizlik varsa oyundaki hiç bir devletten olmayan ırkları onları öldürerek alacağınız paraları da kullanabilirsiniz tabii; ama yine de siz siz olun paraya asla tapmayın (heyyt be, yerim kendimi, mesaj bile verdim ya, gerisi bahane artık!).

Farzı mahal orada bir kasaba duruyor uzakta, boş ve sade, ve bakire, ve sessiz, ve sakin, ve sizi bekliyor, almak için, ne yapacaksınız? Gidip hemen yakınına bir kale kuracaksınız, sonra da kasaba halkının ait olduğu bir ırktan bir generalinizi buraya getireceksiniz. Size ait olmayan her kasabanın bir direnci, bir dayanma gücü vardır. İşte bu direncin azalması da o kasabaya bağlı bir kale ve otoritenin olmasına bağlıdır. Dikkat etmeniz gereken nokta, halk hangi uygarlıktansa o uygarlığın generalinin o kalede olması gerektiği. Kasaba sadece kendi dilini konuşan birisinin sözünü dinleyebilir veya bağlanabilir. Böylece zamanla direnç düşmeye başlar, eğer sıfıra inerse artık o kasaba sizindir ve kendi malınız gibi kullanabilirsiniz. Eğer kasabada birden fazla ırk varsa çeşitli periyodlarla kaleye farklı ırklarda general getirmeniz gerekir. Diğer bir tuzlu yol ise, direkten para ile halkı kışkırtmaktır, ama siz bilirsiniz, para sizin paranız, ilerde niye bu binayı yapamıyorum diye ağlamaya başlarsanız, bana gelip yakarmayın.



Oyunda Fryhtans denilen yaratıkları öldürürseniz bolcana para kazanabilirsiniz. Daha da önemlisi bir tek buralardan bulabileceğiniz scroller (çeşitli büyülerin yazılı olduğu parşömen). Bu scroller sizin atalarınızın yüzyıllar önce yazdığı ama daha sonra sizin kaybettiğiniz, içinde çok önemli bilgilerin olduğu kağıtlar. Eğer sizin uygarlığa ait scrollu alırsanız gidip bir tapınak yapın. Sonra kralınızı ve 8 köylünüzü bu tapınağa yollayın. Böylece onlar da gece gündüz dua ederek uygarlığınıza ait Tanrı'yı çağırmaya çalışacaklardır (yandaki güç çizgisi sonuna kadar dolunca çağırmanızı tavsiye ederim). Unutmadan her Tanrı belli bir süre durabiliyor ve hepsinin özel güçleri var (bkn. Encylopedia).

... TEMBELLİK, KİBİR, ŞEHVET...

Eveeet, en nihayet oyunun genel hatlarıyla tüm mantığını anladınız. Şimdi de kısaca menü, ana ekran ve binalara bir göz atalım..

Oyunu yüklediğinizde (hayal kırıklığı: demo yok), karşınıza gelen menüden Single Play.......; ya yok abi, el insaf be kardeşim, yüz yıllardır aynı menü, aynı seçenekler, yok yok bööle sap gibi single player, multi player, credits, quit'i falan açıklayarak sizi aptal yerine koyuyorum, olmaz a b i kendime yediremem yaa, bu kadarını da anlarsanız artık.... Bu menüler de dikkat etmeniz gereken Encyclopedia'ya önce bir göz atmanız. Buradan ırkların özelliklerine baka-



zi, kısacası maliyenizi, daha kısacasu cüzdanınızın kanlınlığının cm. üzerinden değeri, daha da kısacası şu lanet para kavramının üzerinizdeki etkilerini (gaza geldim..). Trade'le nereden nereye ticaret yaptığınız, Military'le generalleriniz ve özelliklerini, Techonolgy'le icat ettikleriniz ve o an da icat etmeye çalıştığınız keşfinizi, Espionage'le casuslarınızın özelliklerini nerede bulunduklarını ve ne yaptıklarını, son olarak da Ranking'le civ. vari puanınızı, rakiplerinizin puanlarını ve hangi dalda kaçıncı olduğunuzu görebilirsiniz. Bunların hemen yanındaki kutucukta yiyecek miktarınız (üstteki), altın sayınızın tane olarak birimi (doğal olarak alttaki), tarih ve sizin oyundaki ününüz (reputation) var. Onun da yanından haritanın (fiziki mi siyasi mi, artık nasılsa) gözükeceğini belirlersiniz. Hemen altındaki bölümden bulunduğunuz gezegenin uzaktan nasıl gözüktüğünü (hö? Kısacası, harita!) görürsünüz. Son olarak da onun altındaki, geriye kalan yerde ise o an aktif olan insan veya binanın özellikleri gözükür.

rak kararınızı verin. Ayrıca bir de artık bir çok oyun da olan -olması gereken- ve bu yazıyı tamamen gereksiz kılan tutorial bölümü var. Eğer sabır göbek adınızsa tek tek tüm tutorillara girerek oyunu adam gibi oynayın -şahsen ben de bu kadar sabır ve zaman yoktu, kendim çözmem daha kısa..- Bir de oradaki scenario ismine aldanıp campaign gibi bir şey sanmayın, yani devamlı bir bölümler zinciri falan yok ortada, sadece bir bölümlüğüne size verilenlerle istenen görevleri yerine getiriyorsunuz. Bir de son olarak oyuna başlarken adınızı yazıyor, oyundaki tüm zorluk ayarlarını ayarlayarak kendi seviyenizi yaratıyorsunuz (isterseniz 5 ayrı seviye de hazır olarak var). Başarının yolunun zordan geçtiğini söylemiş miydim daha önce?



En nihayet ana ekrana geçtik. Şincik, öncelikle ilk olarak hız ayarlarını anlatayım. Oyunun hızını sayı tuşlarıyla ayarlayabiliyorsunuz. 1 en yavaş, 9 en hızlı gibi.. 0 ise -pause- görevini görüyor. Sol üst tarafta, genelde bu tip oyunlarda çok işe yarayan, ama bu oyunda neredeyse hiç bakmasanız bile olabilen sadece bilgi amaçlı sekiz tane seçenek var. Ksaca değinmek gerekirse, Kingdoms'la sizin ve bağlantıda olduğunuz krallıklar hakkında bilgileri ve ilişkilerinizi, Villages'la tüm kasabalarınızı, nüfusları, ırkları, royaltyleri, binalarınız gibi bilgileri, Economy'yle tüm gelir ve giderlerini-

Oh be en nihayet ekranı da anlattık, şimdi neyi aktarsak siz sevgili okuyuculara, tamam buldum binaları ve işlevlerini anlatayım bari:

- Fort: İmparatorluklarınızın direği, baş tacı, kapı gibi kalesi. Her kasabaya bir tane bağlanmalı ve o kasaba halkının ırkından bir general o kasabaya getirilmeli.
- Mine: Oyunda (haritada siyah gözükür) bulunan üç çeşit maden vardır. Bunlardan bir tanesinin üzerine kurduğunuz mine'la maden üretmeye başlarsanız. Her maden en fazla 8 işçi alabilir (aslında her bina en fazla 8 kişi alabiliyor). İşçilerinizin maden yeteneği çalışa çalışa gelişir.
- Factory: Mine'da üretilen ham madde burada işlenerek halkın kullanabileceği hale getirilir.
- Market: İşte oyundaki altın yumurtlayan tavuğunuz bu. Nerdeyse tüm parayı buradan kazanacaksınız. Fabrikada işlenen ham maddeler buraya getirilerek halka sunulur. En fazla üç tür madde bulunabilir. İsterseniz direk madenden de mal getirebilirsiniz, ama unutmayın ki işlenmemiş madeni alacak hiç bir enayi çıkmayacaktır. Ayrıca hiç bir fiat ayarlaması da yapamıyorsunuz. Peki farz edelim hiç bir maden bulamadınız veya başka tür madenler de bulmak istiyorsunuz. İşte o zaman gündeme ticaret dediğimiz kavram gelir. Bu da sevgili komşularınıza bir miktar ödeme yaparak gerçekleşen bir olaydır. Bunun için de Market'den caravanları üretmeniz lazım. Bir karavanın önce "set stop 1"le gideceği marketi (malı alacağı), sonrada "set stop 2"'le malı bırakacağı marketi seçin. Kısacası duracağı noktaları, yani rotasını çizin. Kervanınız sonra da kendiliğinden öldürülene veya siz oyundan çıkana kadar o rotalarda (tabii değiştirmezseniz) gezinip durur. Bu arada















tüm bu ticaret olayı için önce o komşunuzla ticaret antlaşması yapmanız gerekli...

● Tower of Science: İşte tüm Einstein' larınızın iş yeri. Yazık ki civ'in onda birinin yarısı kadar bile icat edecek şey yok.

● War Factory: Bilim merkezinde icat ettiklerinizi hayata geçirir.

● Inn: İşte acayip önemli bir bina. En az iki üç tane yapın. Kısaca hanlardır, yani her türden, ırktan ve meslekten insanın gelip bir süre konakladığı yerlerdir. Eğer yeterince para verirseniz, krallığınız bir yetenenek daha kazanmış olur.

● Harbor: Denizlerаşırı ticaret, savaş, transport...

● Seat of Power: İşte yüce tapınağınız. Ancak kendi Scroll'unuzu bulduğunuz da yapabilirsiniz ve sadece kralınız inşa edebilir. Güç çizgisi dolunca yandaki butona basın ve işte yüce Tanrınız ve becerileri karşınızda..

KISKANÇLIK, ÖFKE... *- SE7EN

Oyundaki her bina belli bir menzilde birbirine yakınsa bağlıdır. Mesela İşçiye ihtiyaç duyan binalar bir kasabaya bağlıysa, otomatikman o kasabadaki köylüler oraya çalışmaya giderler. Dikkat etmeniz gereken madeninizin mutlaka fabrikayla, fabrikanızın da marketle bağlı olması gerektiği (aksi halde karavanla taşımak zorunda kalırsınız). Tabii ki her kasaba da bir tane kaleyle bağlı olacaktır (di mi? Bak kaçıncı kez söylüyorum, unutmayın diye!!)..



Amaaaannnnn o da ne, yazı on bir bin karakteri geçmiş, oha, sözde üç sayfa olacaktı, ne yapcaz şimdi, valla hiç kısaltamam da, sevgili yazı işleri müdürüm ne der bilemem ama, en iyisi ben yazıyı böyle vereyim, ulen yeter bu kadar geyik son yoruma geçsene be adam!...

Son olarak ne desek, şöyle söyleyeyim icat edecek teknoloji ve inşa edecek bina çok yok, hatta bayağı az. Civ gibi binlerce yıllık bir gelişimi değil de, 10. ve 11. yy.'da bir ortaçağ uygarlığını oynuyorsunuz. Grafikler ve müzikler yıllar sonra "yahu zamanında şöyle bir oyun vardı, neydi o oyun be, mübarek taş gibiydi...." dedirtecek türden değil, ama fena da değil. Genel yapısıyla civ. vari, bazı sahneleriyle warcraft'ı hatırlatan, ama aslında civ. hayranları için hazırlanmaya çalışılmış, ve bence asla onun yerini tutamayacak, yine de hoşça vakit geçirmekten öte bir ünvana sahip olmayacak gibi gözüken 4 yıldızlık bir oyun.

Hey millet, mektup köşemiz okuyucularımıza açılmıştır, herkesin haberi ola, bilen bilmeyene söyleye, hemen kağıt ve kalem ele alına ve aklınıza gelen her türlü konu, öneri, eleştiri, fikir ve soru yağmuruna tutula ve sakın tembelliğin çekici kollarına kapılmayıla, sakın unutulmayıla....

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Interactive Magic
Windows 95, Pentium 60, 16 MB RAM, 2X CD ROM





Diablo'msu bir RPG

Selam, sizi tanımıyorum, ama olsun beklerken bana eşlik edersiniz. Bu sekiz katlı zindanın en ucunda ne beklediğimi merak etmek en doğal hakkınız. Eskiden ben de diğer katlarda gördüğünüz yaratıklardan biriydim. Tüm işimiz esas kahraman gelene kadar bekleyip, ardından sebepsizce üzerine atlayıp onu fazla zorlamadan bir, en fazla iki kılıç darbesiyle can vermekti. Ardından mesleğimde ilerledim, "ana kötü kişilik" seviyesine kadar yükseldim. Bakın, şimdi alımlı ama bir o kadar da tehlikeli görünmesi gereken bir karakterim. Birazdan buraya gelip beni öldürecek olan genç kahramanın tüm ustalarını öldürdüm, bu zindanları kendi ellerimle hazırladım. Kolay bir iş değil tabii. Şimdilerde burada olması gerekli, o geldiğinde bizi yalnız bırakırsanız sevinirim, çünkü kurallar gereği benim tek başıma bu en uç köşede bekliyor olmam gerekli... Bir dakika, kılıç sesleri duyuyorum, sanırım geliyor, müsaadenizle ben işime geri döneyim.

ZİNDANLARA İNEN...

Bethesda Softwares, Daggerfall gibi Role Playing fanatiklerinin baş tacı ettikleri bir oyun yaptıktan sonra (Tamam bi dolu bug olduğunu ben de kabul ediyorum ama, yine de o ana kadar böylesine geniş bir Role Playing ne görmüştük, ne de duymuştuk, şimdi bile VGA grafiklerini ve bugları göz ardı edecek olursak Daggerfall'ın eline su dökecek FRP yok gibi.) biz hevesle Elder Scrolls 3 ya da bir başka deyişle Daggerfall 2'nin yolunu gözlemeye başladık. Battlespire'ı ilk gördüğümüzde hopladık, zıpladık, şempanzemsi eğilimler gösterdik, ama gel gör ki Battlespire meğersem Elder Scrolls 3 diil, aynı dünyada geçen Diablo'msu bir RPG imiş. Tamamen Daggerfall'ın üzerine yatılıp, karakter yaratma ve oyun ekranları üç aşağı beş yukarı aynı dizayn edilmiş. Daggerfall'da olduğu kadar geniş bir dünya, şehirlerden şehirlere maceralar falan beklemeyin. Daggerfall'ın zindanlarından birini geliştirip oyun haline getirmişler gibi bi şey. Daha önceden Daggerfall ile ilgilenmiş olanlar hiç yabancılık çekmeyecekler, fakat Bethesda dünyasına yeni yeni adım atıyorsanız size rehberlik etmem gerekiyor.

...YAKIŞIKLI, KARİZMATİK...

Öncelikle kendinize bir karakter yaratmakla işe başlamanız gerekiyor. Karakterinizin adını, cinsiyetini, ve ırkını belirlemek ilk adım. Unutmayın, her ırk belli alanlarda daha başarılı ve bu alanlardaki özelliklerine ekstra puanlar alabiliyorlar. Örneğin Bretonlar büyüde, Redguardlar ise silah kullanmada daha ileriler. Ardından meslek seçimi geliyor. Hazır mesleklerden birini seçebileceğiniz gibi kendinize yeni bir meslek yaratabilmeniz de mümkün. Yeni meslek yaratma ekranında sol tarafta karakterinizin sayısal özellikleri yer alıyor:

Strength: Güç. Eşya taşıma kapasitesi gibi konularda etkisi görülür.



Intelligence: Zeka. Büyü puanlarının miktarını belirler.

Willpower: İrade. Büyüye dayanıklılığınızda önemli rol oynar.

Agility: Çeviklik. Vurma şansını arttırır, özellikle ok-yay gibi fırlatılan silahlar için önemlidir.

Endurance: Dayanıklılık. Yaşam gücünüzü, bünyenizin kuvvetini etkiler.

Personality: Kişilik. Bu skoru yüksek tutmanız konuştuğunuz karakterlerin size tepkisini yumuşatır.

Speed: Hız. Çabuk hareket etmenizi sağlar.

Luck: Şans. Ok atışları gibi kısmen şansa kalmış olaylarda etkisi olabilir.

Özelliklerinizin sağında karakterinizin yeteneklerini belirlediğiniz bölüm yer almakta. Varolan toplam on sekiz seçenekten üçünü ana, üçünü ikincil, altısını da üçüncül olarak seçebilirsiniz:

Long Blade: Kılıç kullanma.

Short Blade: Bıçak kullanma.

Blunt Weapon: Gürz, topuz, sopa vs... kullanma.

Axe: Balta kullanma.

Missile: Ok, mızrak atma.

Hand to Hand: Silahsız, dan dun girişme.

Destruction: Hasar veren büyülere dair büyü dalı.

Restoration: İyileştirme, onarma

büyüleri.

Illusion: Objeleri gerçekte değiştirmeden kamufle eden, farklı gösteren (görünmezlik gibi) büyü dalıdır.

Alteration: Cisimleri, etkileri olduğu gibi değiştiren bir büyü dalıdır.

Thaumaturgy: Alteration'a benzemekle birlikte cisimlere kendi doğal kanunları içinde etki eden büyü türüdür.

Mysticism: Büyünün en gizemli, tehlikeli dalıdır. Büyünün bilinmeyen güçlerini kontrol altına alıp kullanır.

Jump: Sıçrama.

Swiming: Yüzme.

Stealth: Sinsi sinsi yürüme olayı.

Backstabbing: Sessizce arkadan yaklaşıp saldırma.

Critical stiking: Etkili vurma.

Dodging: Darbelerden kaçabilme.

Ekranın en üstünde yer alan meslek adının altında size verilen toplam kredi yer alıyor. Bununla kendi özelliklerinizi arttırabilir, eşya ve büyü alabilirsiniz. Avantaj ve dezavantaj seçerek bu krediyi düşürüp arttırabilmeniz de mümkün. Kredinizin hemen sağında yaşam puanınız yer alıyor. Ekranın sağında sırasıyla büyü, silah, zırh, büyülü eşya, avantaj ve dezavantaj seçebileceğiniz ikonlar yer alıyor. Büyü seçiminde her büyünün sağındaki harf hangi dala ait olduğunu, solundaki sayı büyüyü satın almak için gereken kredi miktarını gösterir. Altta ise büyünün kullanım amacını görebilirsiniz. "Add" komutuyla büyü kitabınıza yeni büyüler ekler. Delete komutuyla da silebilirsiniz. Eşya almak için de yapmanız gereken "select" komutunu kullanarak sahip olmak istediklerinizi seçmek. Gelelim avantaj ve dezavantajlara:



Acute Hearing: Uzakta sinek vızıldasa duymanızı sağlar.

Spell Absorbtion: Düşman büyücülerinin saldırılarına maruz kalırsanız yapılan büyünün etkisiyle büyü puanınızı arttırabilmeniz gibi enteresan bir özellik.

Rapid Healing: Yaralarınızı çarçabuk iyileştirmeniz için.

Regenerate Health: Durduk yerde enerjinizin artmasını sağlar.

Regenerate Spell Points: Bu sefer de büyü puanlarınız durduk yerde artar.

Athletics: Fiziksel yeteneklerinize Bonus alabilirsiniz.

Adrenaline Rush: Ölüme yaklaştığınız anlarda korkunun sizi yüreklendirip daha iyi döğüşmenizi sağlaması.

Increase Magery x Int: Büyü puanınızın zekanızın kaçla çarpılarak elde edileceği (Bence en önemli avantaj, mutlaka yüksek tutun).

No Regenerate of Spell Points: Büyüyle aram olmaz derseniz, büyü puanlarınızı tekrar kazanamamanızı sağlayan bir dezavantaj.

Forbidden Armor / Material / Weaponry: Belli zırh, kılıç ve madde türleri arasından bazılarını kullanma yasağı.

Resistance / Immunity: Büyüye, sıcağa, soğuğa, şoka, öldürücü etkilere dayanıklılık ya da bağışıklılık sağlar.

Low Tolerance / Critical Weakness: Aynı etkenlere karşı hassasiyet ya da aşırı zayıflık sağlar.

Bu mevzuları da hallettikten sonra dilerseniz mesleğinizi Save edip oyuna başlayabilirsiniz. Save etmek sizi daha sonraları aynı meslek ayarlarını tek tek yapma zahmetinden kurtaracaktır.

...ONURLU,TERBİYELİ...

Artık oyun ekranındasınız. Sol alttaki yüzünüzün üzerine tıklarsanız karakter ekranı açılacaktır. Bu ekranda yük taşıma kapasiteniz, yaşam ve büyü puanlarınız, isminiz, cisminiz, yetenek ve özellikleriniz yer alıyor. Ana oyun ekranında soldaki çubuk yaşam, sağdaki çubuk büyü puanınızı temsil ediyor. En sağdaki pusula ise yerin yedi kat dibindeki zindanlarda iyi bir yol gösterici olacaktır. Ekranın ortasında yer alan ikonlar ise:

Spells: Büyülerinizi, yapınca ekranda nasıl görüneceklerini,etki alanını, hangi elemente bağlı olduklarını ve -en yararlısı- F-tuşları ile büyüyü kısa yoldan nasıl yapacağınızı belirleyebilirsiniz. Büyünün kaç büyü puanı istediğini, süre ve etkisini de görebilir, ancak değiştiremezsiniz.

Map: Zindanda kaybolmamanız için haritayı ekrana getirir, pusula ile haritayı iyi kombina ederseniz yolunuzu bulmakta güçlük çekmezsiniz.

Inventory: Karakterinizin sahip olduğu eşyaları görebilirsiniz. Eğer ana ekranda herhangi bir sepet ya da benzeri bir eşya yığınına tıklarsanız Inventory ekranı açılacaktır. Sağdaki kutucuklarda yerde bulduklarınız, soldaki kutucuklarda ise üzerinizde taşıdıklarınız yer alır. Bir nesneyi almak için sol tuşla üzerine basılı tutup soldaki kutucuklara sürükleyin ve bırakın. Silah ve elbiseleri kuşanmak için de aynı şekilde sol tarafta yer alan karakter resminin üzerine sürükleyip bırakmanız yeterli.

Controls: Save / Load, tuş kontrolleri (Mouse ile sağa sola bakma olayını kapatıp,aynı işi tuşlarla yapın, göreceksiniz işiniz kolaylaşacak !)

...KAHRAMAN ARANIYOR. (ÜCRET DOLGUNDUR)

Artık kontrol sizde ! Zindanları arşınlamaya başlayın, karşınıza çıkan yaratıklara tıklarsanız, konuşma ekranına gireceksiniz, şansınız yaver giderse iletişim kurabilirsiniz. Aksi takdirde ufak bir tartışma (!) yaşayabilmeniz mümkün. Sekiz kat zindanda türlü yaratık, türlü eşyalar, büyüler "Ah bir kahraman gelse de beni öldürse!" ya da "Şööle sağlam bi kahraman çıksa da beni giyse, kullansa" şeklinde beklemede. İşe bi el atsanız da sevinsin garipler! Beni sorarsanız, ben gerçek Daggerfall 2'yi yani Morrowind'i bekleyeceğim. Alt katlarda görüşürüz.

Batu Hergünsel &
Gökhan Habibboğlu
quedrus@pemall.net & valence@pemail.net

BATTLESPIRE

LEVEL KARNESİ

RPG

Firma: Bethesda Softworks
Pentium 133,
16 MB RAM, 150 MB HDD, 4X CD ROM

LEVEL CD KASIM '97



WORMS 2



Toprak solucanı ha ! Hah ! Bizim, "Yağmurun ardından ortaya çıkan küçük yapışkan varlıklar"ın neler yapabileceklerini henüz görmediler. Sizleri büyük an için hazırladık; silahlar, patlayıcılar, bubi tuzakları, Uzak Doğu döğüş sanatları, gerilla taktikleri üzerine eğitim gördünüz. Artık o insan denilen canlıların bizle alay etmeleri olanaksız. Büyük olabilirler belki, ama gücümüz karşısında hepsi diz çöküp bizlerden...(CJLK)

KATİL SOLUCANLAR GERİ DÖNDÜ

Bayılıyorum bu yaratıklara! Minik, sevimli, ve öldürücü! Solucanların savaşı devam ediyor, hem de yepyeni silahlar ve çok daha üstün grafiklerle. Daha önceden Worms'u oynamamış olanlar için kısa bir açıklama yapayım, hani eskiden Commodore 64 zamanlarında, iki tane tankın birbirini vurmaya çalıştığı bir oyun vardı. Rüzgar ve arazi şekilleri değişir, Tanklar da buna göresıra sıra atış şiddetini ve namlu ayarlarını yaparak birbirlerine hasar vermeye çalışırlardı. Şimdi tankların hareketli ve sayılarının birden fazla olduklarını düşünün. Tanklara yalnızca top değil, makineli tüfek, dinamit, mayın gibi silahlar da ekleyin ve herşeyden önemlisi tankların yerine birer kurtçuk yerleştirin! Alın size neşeli, çılgın, dehşet verici solucanlarıyla WORMS! Hazırsanız siz kendinize bir molotof kokteyli hazırlayın, ben üzerime hafif makineli bir şeyler kuşanıp geliyorum!



DÖNDÜ DE, N'OLUCAK Kİ ?!

Girintili çıkıntılı bir arazi üzerine üzerine sizin ve rakibinizin kurtçukları rastgele dizilmiş olarak oyuna başlıyorsunuz. Amaç, geride yalnıca sizinkilerin kalması. Beş saniyelik bir hazırlanma süresinin ardından kurtçuğunuzun bir dakikalık süresi başlıyor. Bu sırada farenizi sağa sola gezdirerek ekrana göz atabilir, TAB tuşu ile bir başka kurtçuğunuzu seçebilir, DEL tuşuyla solucanların isim ya da yaşam puanlarını gizleyebilirsiniz. Kurtçuğu sağ ve sol tuşlarıyla ilerletebilirsiniz. Backspace, dik olarak, Enter ileriye doğru, İki kez Enter da geriye doğru sıçramanızı sağlayacaktır. Ancak bilindiği üzere sağa sola sıçrayarak düşman yenilmez, bu yüzden silah kullanmayı bilmeniz gerekiyor. Farenin sağ tuşuna basarak silah listesini açabilirsiniz. Buradaki silahlar kullanılış bakımından farklılık gösteriyorlar .

1- Yere bırakılanlar: Dinamit, mayın, ming vazosu (evet yanlış duymadınız) gibi silahlar listeden seçildikten sonra Space tuşu ile düşmanın yanına bırakılır ve patlamadan etkilenmemek için sinsi sinsi uzaklaşılır (unutmadan, bombalar patlamadan önce hala hareket etme hakkınız var. Ancak ateşli silahları kullandıktan ve bombalar patladıktan sonra hakkınız geçiyor.). Bu tür patlayıcılar bırakıldıktan beş saniye sonra infilak ederler ve oldukça yüksek hasar verebilirler.

2- Fırlatılanlar: Bomba, Parça tesirli bomba, bazuka gibi silahlar bu gruptadır. Bu silahı listeden seçtiğinizde ekranda bir hedef işareti belirecektir. Hedefi aşağı ve yukarı tuşlarıyla hareket ettirip atış yönünüzü belirleyebilirsiniz. Space tuşuna basılı da atış şiddetini ayarlayın ve bırakın. Burada dikkat etmeniz gereken rüzgarın hangi yöne doğru hangi şiddette estiği. Ayrıca, bombaların patlama sürelerini birden beşe kadar olan tuşlara basarak belirleyebilir, atışı az yada çok bombeli yapmak için de artı ve eksiyi kullanabilirsiniz.

3- Güdümlüler: Homing missile, homing pigeon (güdümlü güvercin!) gibi silahlar seçildikten sonra önce farenin sağ tuşuyla hedefinizin üzerine tıklayın, ardından açı ve şiddet ayarlayarak fırlatın. Bir süre havada uçtuktan sonra hedefe yöneleceklerdir, ancak hedefle aralarında bir engel varsa engele çarpma riskleri de var.

4- Hava saldırıları: Air Strike, Napalm Strike, Mail Strike gibi silahları seçin ve yalnızca ok şeklindeki kursörü hedefin üzerine tıklayın havadan gelen saldırı, korunaksız kurtçukları vuracaktır.

5- Doğrudan atılanlar: Old woman, Mad Cow benzeri silahları bir kez Space'e basarak elinizden çıkartın ve istediğiniz noktaya gelince Space'e basarak patlatın.

6- Ateşli silahlar: Shotgun, Hand Pistol, Uzi vs... Doğrultun ve basın.

Bunların dışında kullanacağınız en önemli aygıtlardan biri olan, yukarı tırmanmak, sallanıp karşıya geçmek gibi amaçlarla kullanacağınız ninja ipi (ipte sallanırken bomba bırakmak için Enter'ı kullanın.), toprak kazıcılar, yumruklar ve daha neler neler var. Worms 2 sizler için ne sürprizler barındırıyor, göreceksiniz. Bu oyuna takılın, çünkü kurtçuklar çok eğlenceli, deli dolu ve çok ama çok tehlikeli!

Yağmurdan sonra görüşürüz !

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
quedrus@pemail.net & valence@pemail.net



LEVEL KARNESİ
PUZZLE

Firma: Microprose
Windows 95, 486 DX266, 16 MB RAM, 2X CD ROM, Directx 5.0



Oyun Hileleri

Dungeon Keeper



Ana açılış ekranında iken klavyeden büyük harflerle şunu girin: PLEASE GIVE ALL, böylece yeni bir oyuna başladığınızda tüm binalar, yaratıklar, kapılar ve tuzaklar elinizde olacaktır. Ayrıca oyun esnasında şu kombinasyonlarda kurbanlar adayarak karşılığında belirtilenleri alabilirsiniz:

Fly ve Spider kurban ederek Warlock,

Beetle ve Spider kurban ederek Dark Mistress alabilir,

2 Beetle kurban ederek yapılmakta olan işleri tamamlatabilir,

2 Fly kurban ederek yapılmakta olan araştırmayı tamamlatabilirsiniz.

C&C: Red Alert

Tüm birimlerinizi tam sağlığa kavuşturmak mı istiyorsunuz, basit ! Öncelikle bir Medic üretin, ardından klavyeden 5555555 (tam yedi tane 5 rakamı) girin. Ancak bu hile sadece Windows 95 altında geçerlidir.

AMOK

Password ekranında şunu girin ve ölümsüz olun: BABYXX

Carmageddon



Ana menü ekranında hızla şunu girin: ENABLE, bu hile modunu açacaktır. Ardından oyun esnasında ekranda Cheat Mode belirene dek F4 tuşuna basın. Bundan sonra aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz.

F5 - Bedava onarım
F6 - Ölümsüzlük
F7 - Ekstra 30 saniye kazanın
F8 - Saati dondurun
F11 - 5000 kredi kazanın

Turok: Dinosaur Hunter

Ana menüye gidin ve Enter Cheat seçeneğinden hileyi girin.

THSSLKSCL - Ölümsüzlük
CMGTSMMGGTS - Tüm silahlar
BLLTSRRFRND - Sınırsız cephane
RBNSMITH - Büyük kafalar, ölümsüzlük, tüm silahlar, sınırsız cephane

X-Com: Apocalypse



Bu hile taktik savaş için geçerlidir. Öncelikle ALT tuşunu basılı tutarak TAC CHEAT yazın, eğer işe yararsa mesaj kısmı bunu size bildirecektir. Olmazsa ALT tuşuna ve T hariç herhangi bir tuşa basın, sonra tekrar deneyin. Kullanabileceğiniz hileler ise şunlar:

ALT - H: Haritayı tamamen açar.
ALT - I: Ölümsüzlüğü açar.
ALT - K: Tüm düşmanları öldürür.
ALT - V: Tüm düşmanları gösterir.
ALT - ESC: Hile modunu kapatır.

Age of Empires

Enter tuşuna basıp komut satırını açın ve hileyi büyük harflerle yazdıktan sonra tekrar Enter tuşuna basın.

NO FOG: Savaş sisini kapatır.
REVEAL MAP: Tüm haritayı açar.
STEROIDS: İnşaatı hızlandırır.
HOME RUN: Anında zafer.
PEPPERONI PIZZA: 1000 birim yiyecek.
COINAGE: 1000 altın.
WOODSTOCK: 1000 birim odun.
QUARRY: 1000 birim taş.
BIG BERTHA: Mancınık menzilini ve etki alanını artırır.
HOYOHOYO: Priest için 6 speed ve 600 hit point.
ICBM: Ballista menzilini 100 yapar.
FLYING DUTCHMAN: Juggernaught karada da gidebilir.

Hellbender

TOTLPWR - Tam enerji.
IMPUMPD - Tüm silahlar.
MAXMEUP - Gövdeyi onarır.
IMSTUCK - Sonraki göreve geçirir.
AUNTEM1-8 - 1 ve 8 arasındaki bir bölüme geçirir.

MechWarrior: Mercenaries

Hileleri girerken CTRL+ALT+SHIFT tuşlarını basılı tutun:

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY - Ölümsüzlük
ISEENFIREANDISEENRAIN - Sınırsız cephane
ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBALLOON - Robotunuza jump jet takar
CRAZYSEXYCOOL - Sınırsız jump jet yakıtı

Tyrian

Ana menüde şu hileleri girin ve değişik araçları alın:

ENEMY - U Fighter
STEALTH - Ninja Fighter
STORMWIND - Elemental Fighter
TECHNO - Experimental Fighter
UNKNOWN - TX SilverCloud
WEIRD - Carrot Fighter

Ignition

Bu hileleri ana menüde iken girin, eğer çalışırsa bir sinyal sesi duyacaksınız.

SURMULE - Tüm seçenekler ve pistler.
SVINPOLE - Yakın plan görünüm.
SLASKTRATT - Süper arabalarla yarışın.

Premier Manager 97

Telefonu kullanarak şu numarayı girin 200000 (ikiyüzbin) ve bol miktar para kazanın.

Virtua Fighter

Ölümsüz olmak için dövüş esnasında oyunu dondurun ve klavyeden IAMKING yazın.

Rebel Moon Rising



Oyun esnasında klavyeden kodları girin:

fwmithra - Ölümsüzlük
fwmiga - Tüm silahlar
fwber - Jet pack verir
fwmarit - Oksijen ve tam sağlık
fwigiveup - Sonraki bölüme geçirir



Piyasada satılan oyunlara bir sürü para ödemekten bıktınız mı? Artık oyunlar size tek düze mi gelmeye başladı? Aradığınızı bulamıyor musunuz? O zaman neduruyorsunuz.Hadi bilgisayarlarınızın başına, kendi oyununuzu kendiniz yapmaya.

Yıllardır aklında bir oyun yapmanın fikri ile yaşayanların hayali artık gerçek oluyor. Çok iyi oyun konularına sahip olup da programlamadan o kadar iyi anlamayanlar da artık KLIK&PLAY sayesinde oyun yapabilecekler.

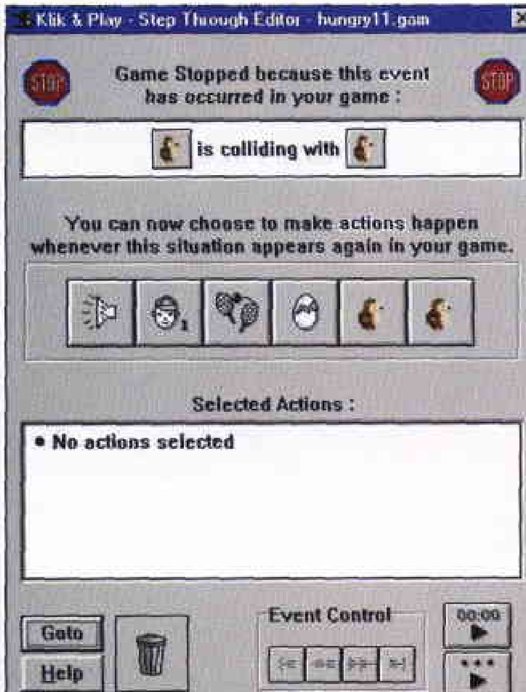
Sıfırdan bir oyun hazırlayabileceğiniz program bu özelliği ile diğer benzerleri arasından sıyrılıp ön plana çıkıyor. Firmanın aynı türde yeni bir programı piyasaya sürdüğü şu günlerde KLIK&PLAY neredeyse bir klasik halini almış durumda. Internet üzerinde inanılmayacak kadar çok siteye konu olan bu program ile hazırlanmış oyunları yine buralardan temin edebilmeniz de mümkün.

Programa gelince, KLIK&PLAY 4 ana bölümden oluşuyor. Program çalıştığı zaman ortaya çıkan menüden yeni bir oyun yaratma seçeneğini seçtiğiniz zaman ekrana gelen ilk bölüm, yapacağınız oyunun bölüm sayısı, giriş ekranları gibi özelliklerini ayarlamanıza yarıyor. Burada istediğiniz kadar bölüm ve ara ekran tanımladıktan sonra birini seçip ikinci bölüm olan Level Editörüne girebiliyorsunuz. Tüm oyunun görselinin hazırlandığı bölümde yüzlerce hazır hareketli ve sabit obje ve arka plan arasından istediğinizi kullanabileceğiniz gibi kendi arka plan ve objelerinizi de yaratabiliyorsunuz. Objelerin hareket bilgileri de burada tanımlanıyor. Bunun haricinde kalan diğer iki bölüm ise en önemli bölümleri oluşturuyor. İlkinde görsel malzemesini yerleştirdiğiniz oyunu bu hali ile çalıştırıp oyun içinde oluşabilecek olaylara karşın tepkileri gerçek zamanlı olarak girebiliyorsunuz. Neredeyse sıfır programcılık gerektiren bu olay tamamı ile menüler yardımı ile yapılıyor. Örneğin bir obje başka biriyle çarpıştığında yok olmalarını ve puan değişimini tanımlayabiliyorsunuz. Diğer önemli bölümde ise biraz farklı olarak olay ve buna karşın oluşacak tepkileri el ile girmeniz gerekiyor. Bunun iyi yanı hiçbir olayı kaçırmamış olmanız, dezavantajı ise biraz zahmetli olması.

Tüm işlemler bittikten sonra oyununuzu kurulabilir ve programdan bağımsız çalışabilecek bir biçimde derleyebiliyorsunuz. Ancak, firma istediğiniz gibi dağıtabileceğiniz oyunun Freeware olması zorunluluğunu getirmiş. Yani oyun yapım işini hayır için yapmış oluyorsunuz.



Klik & Play CD'sinde örnek oyunlar da yeralıyor.



Oyuna ait objeleri yerleştirdikten sonra her "Event" için bir "Action" tanımlamanız gerekiyor.

Demosu CD'nizde!

Adventure'dan, Shoot'em Up'a kadar bir çok farklı türde oyunlar yapabileceğiniz bu programın kullanımı da oldukça basit. Bu ay verdiğimiz ikinci CD'de örnek oyunlar ve detaylı bir görsel KLIK&PLAY kullanma kılavuzu da yer alıyor. Bu kılavuzu iyi takip edip yine CD'de yer alan kısıtlı demo ile hemen oyunlar yapmaya başlayabilirsiniz. Özellikle CD'de yer alan oyunlar arasında dergimiz tarafından hazırlanan Arkonoid benzeri oyunu beğenerek oynayacağınıza eminiz.

Game Guru

Bilgi için:
AÇI İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Tel: (232) 445 15 40
Fiyatı: 68 $



Attack of the Mutant

Her şeyin çılgınlığa dönüştüğü Amerika'da üreticiler her an yeni arayışlar içindeler ve her insanın içinde biraz bulunan koleksiyonculuk ruhunu kullanmayı çok iyi başarıyorlar. Bu başarılardan biri de Comics adı verilen çizgi romanlar alanında. İlk zamanlarda Superman, Spiderman, Batman gibi karakterlerle başlayan bu dal ilgi gördüğü anlaşılınca bir çok yeni karakterle devamı getirildi ve hepsi de okuyucular tarafından büyük ilgi gördü, Fun Club'lar açıldı. İnsanlar çizgi romanlara o kadar bağlandı ki kahramanlardan birinin ölümü okuyucunun tepkisini almaya başladı. Bu çılgınlığın bir parçası olan R. L. Stine'ın Goosebumps serisinden bir macera olan "Attack of the Mutant" "DreamWorks Interactive" tarafından bilgisayar dünyasına kazandırılıyor. Eğer bu çizgi romanla biraz haşır neşir iseniz olayların her an nasıl kontrolden çıkabileceğini ve her sorunun da bir çözüm yolu olduğunu tahmin edebiliyorsunuzdur. Atttack of the Mutant macerasına dayanan bu oyunda bir çizgi roman ile gerçek yaşam arasındaki çizgi iyice bulanıklaşıyor ve maskeli yaratıklarla dünya arasındaki tek kişi olarak siz kalıyorsunuz. Bu yaratıkların karargahına girin. Karanlık ve zorlu koridorlarda şeytani güçleri alt etmeye hazır olun. Sizin orada olduğunuzu biliyorlar ve hareketlerinizi bekliyorlar. Ama üzülmeyin bu sadece bir oyun. Başarmak içi yapmanız gereken her şey sizin düşünme gücünüze ve zekanıza kalmış.





GooseBumps'da çeşitli karakterler bulunuyor.

Oyun

Şimdi biraz oyundan bahsedelim. Oynanış tarzı olarak 3 boyutlu savaş oyunlarının ciddi özelliklerini içerse de çizgi filmimsi grafiklerinden taviz vermiyor ve değişik bir tarz oluşturuyor. Arada yaptığınız hareketlere karşılık oyunla bütünlük içerisinde olan ara ekranları seyredebiliyorsunuz. Oyun içerisinde bir çok koridorda yolunuzu kaybetmeden ilerlemeye çalışıyorsunuz. Bunu yaparken kapıları açmaktan çekinmeyin. Çünkü her katta başka bir obje bulabilirsiniz ve bu bulduklarınız başka katlarda işinize yarayabilir. Karşınıza düşmanlarınız ve yaratıklar çıktığında yerine göre kaba kuvvet veya zekanızı kullanmanız gerektiğine iyi karar vermeniz gerekiyor. Eğer elinizde dolaşırken bulup aldığınız bir silah yada atabileceğiniz bir alet yoksa bu gibi durumlarda erkekliğin onda dokuzu olan kaçmak en doğrusu olabiliyor. Eğer iyi adamlardan biriyle karşılaşırsanız onu iyi dinlemeye bakın çünkü mutlaka söyleyeceği önemli ipuçları vardır. Tüm bunları değerlendirerek süper kahramanlar ligine katılacak 15 korkunç bölüm içerisinde sürükleyici bir şekilde yolunuzu bulmaya çalışacaksınız. Jim Belushi ve Adam West gibi ünlülerinde seslendirdiği bu bol renkli ve 3 boyutlu animasyonlar içeren oyunu çalıştırmak için 16 MB. hafızaya sahip bir Pentium 75 yeterli oluyor. Windows 95 ve NT altında çalışan oyunun kurulumu için ise 25 MB'lık disk alanına ihtiyaç duyuyor. Goosebumps fanatikleri ve eğlence arayanlara tavsiye edebilecek bir oyun.





Bilgi için:
Microsoft Türkiye
Tel: (212) 258 59 98

HUGO



Sevimli kahraman iş başında!

Hugo'nun Maceralarına Hoş geldiniz

Interactive Television Entertainment A/S tarafından üretilen ve Türkiye Distribütörü Konsensus'un piyasaya sunduğu Hugo her yaştaki çocuklara hitap ediyor. Televizyonda oyun oynatmanın moda olduğu zamanda ilk kez karşılaştığımız sevimli cin Hugo birçok oyun içinde kısa sürede televizyon çağı çocuklarının sevimli kahramanı olmayı başardı. Oyunda Hugo, sevgili eşi Hugolina ve üç küçük çocuğunu Cadı Sila'dan kurtarmak için birçok engeli sizin yardımınızla aşıyor. Bu oyunlar sırasında, Cadı Sila Hugo'ya engel olabilmek için her yolu deniyor. Hugo'nun yaratılış amacı televizyondaki interactive yarışmalara yönelik olduğu için eğlenceli ve kolay. Kısa ve reflekse dayalı bölümler içerdiği için de belli bir zaman sonra tekrar eden ekranlardan sıkılabilirsiniz. Firma bunu düşünerek birçok farklı senaryoyu konuya uygun olarak hazırlayıp piyasaya sürmüş. Değişik mekanlarda geçen oyunun bu versiyonunda 4 bölüm bulunuyor. Sualtı / Dalgıç oyununda yengeçlerden, balıklardan vb. kaçıp hazineleri toplayıp çıkışa ulaşmaya ve bu arada sualtında havasız kalmamaya çalışıyorsunuz. Buzhane oyununda bir yer altı buz mağarasında buz direkleri arasında dikkatle sıçrıyor. Daha sonradan sırasıyla hatırlamanız gereken üç farklı sembol içeren vazoyu bulup sondaki kapıyı açıyorsunuz. Kaykay bölümünde Hugo'ya engellerden kaçarak kaymasında yardımcı oluyorsunuz. Nehir senaryosunda ise yüzen kütüklerin üzerlerinden atlayarak sona varmak için zamanlamayı iyi ayarlamanız ve ağaç dallarından kaçmanız gerekiyor. Bölüm sonlarında televizyonda olduğu ailenin kurtulma sahnesine tanık oluyorsunuz. Kullanımı da telefonda olduğu gibi 4 tuştan oluşan Hugo küçük yaşta çocuklar tarafından bile oynanabilir. Yine de amacı eğlenceli vakit geçirmek olan her yaşta insana karmaşık oyunlar arasında iyi bir alternatif.

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 34 26

Power Rangers Zeo

Hızlı ve heyacanlı maceralarla dünyayı savunun

Power Rangers tüm dünyada çocukların sevgisini kazanmış kahramanlardan oluşuyor. 6 farklı Ranger farklı güçlerini birlikte kullanarak dünyayı kurtarmak ve düşmanlardan korumak için birlikte savaşıyor ve aynı zamanda da tüm çocuklara öğütler veriyorlar. Dünya'nın çeşitli yerlerinde çizgi- ,dizi filminin gösterildiği ve oyuncaklarının yok sattığı Power Rangers ülkemizde de yayınlanan dizisinden sonra çocukların sevgisini kazandı. Bu aşırı ilgi üzerine bilgisayarda da Bandai Digital tarafında Pc ve Macintosh destekli oyunu yapıldı. Oyunun Türkiye temsilcisi Ren Danışmanlık ve Ltd. Şti, dağıtımını ise "Metropol Dağıtım" üstleniyor. Bu oyun 5 yaş ve üstü tüm çocuklar için hazırlanmış ve Türkçe kullanma kılavuzu bulunması kolaylık sağlıyor. Oyunundaki amaç düşmanları geçerek beş Zeo kristalinin parçalarını toplayıp bir araya getimek. Her bir kristal, parçalara ayrılmış ve bölümler içerisine serpiştirilmiş durumda. Kristallerin tamamını yani %100 ünü almanız gerekiyor. Bunu yaptıktan sonra Ranger'lar bölüm patronlarına taşınıyorlar. Patronu da yenmeyi başarırsanız bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Yapmanız gereken şey sadece düşmanlarınızı saf dışı bırakıp ilerlemek ve önünüze çıkan elmasları toplamak. Hareketler ve tuşların kullanımı içerisindeki kılavuzda ayrıntılı olarak açıklanıyor. Yinede piyasadaki oyunlarla karşılaştırınca biraz ağır kalıyor. Gerçekçi grafiklerin ve maceranın bulunduğu bu oyun Power Rangers hayranlarına tavsiye edilir.



Ünlü kahramanlarla heyecanlı bir macera...

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 34 26

Üstad Mimar SİNAN 1489-1588

Bilgisayar ortamında tarihi kişiliklerin ve eserlerinin incelenmesi, bu bilgilerin yeni nesillere aktarılması yolunda Raks'tan önemli bir adım daha...

Raks tarafından hazırlanan NewMedia Eğitim Serisi CD'lerine bir yenisi daha eklendi. Konu olarak Mimar Sinan'ın işlendiği CD, DOS ve Windows altında çalışabiliyor. Açılış ekranında karşınıza dört adet seçenek çıkıyor, burada Türkçe, Almanca, İngilizce ve Fransızca seçeneklerinden birine tıklayarak CD'nin içeriğini o dilde görebiliyorsunuz. Arzu ettiğiniz dili seçtikten sonra ana menü ekranına geçiyorsunuz. Bu ekranın iki tarafında sıralanmış olan toplam sekiz adet düğme vasıtası ile CD içeriğini istediğiniz şekilde görebiliyorsunuz. Sırasıyla sol tarafta yukarıdan aşağıya doğru bulunan tuşlar ve işlevleri şunlar: "Hayatı" ikonu Mimar Sinan'ın hayatı ve yaşadığı dönem hakkında genel içeriğe sahip bilgiler veriyor, "Dia Sunucusu" ikonu eserlerini konu alan bir dia gösterisini başlatıyor, Yardım "ikonu" size sesli olarak arabirimi nasıl kullanabileceğinizi anlatan yardım dosyasını çalıştırıyor ve "Çıkış" tuşu yapımcıların adını görebileceğiniz çıkış ekranını açıyor. Sağ tarafta bulunan dört adet tuş ise Detay tuşu eğer aktif durumda ise üzerine tıklayarak o anda ekranda görülen resmin filtreden geçirilmesini ve mimari yapı içerisinde sadece belirgin özellikler taşıyan kısımların görüntülenmesini sağlayabiliyorsunuz.

Macintosh Kullanıcıları da Düşünülmüş

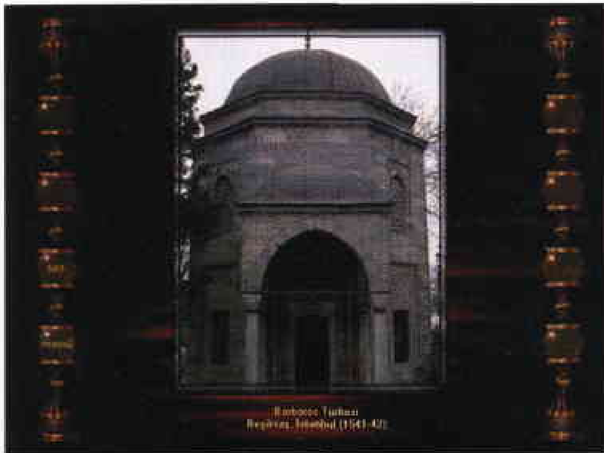
CD sadece PC kullanıcılarını değil Macintosh kullanıcılarını da düşünerek hazırlanmış, Mac altında çalıştırmak için Quicktime genişletmesinin



Harita üzerinde arama yapma imkanı da mevcut.



Mimar Sinan'ın pek çok eserini burada bulabilirsiniz.



Sinan'ın eserleri oldukça geniş bir yelpazeye yayılıyor.

Mimar Sinan'ın eserlerine belirli başlıklar altında erişmenizi sağlıyor. Sırasıyla eserleri tarih, tür ve yer olarak üç şekilde görebilirsiniz. En altta bulunan tuş bilinen başlıca eserlerin tam bir listesini veriyor. Herhangi bir eseri görmek istediğinizde bu eserin bir ya da daha fazla resminin ve eser hakkında özet bilgilerin yeraldığı bir ekrana çıkıyorsunuz. Bu ekranda bulunan

kurulu olması gerekiyor. Bunun haricinde hangi sistemi kullanıyor olursanız olun, ekranınızın 256 renge ayarlanmış olması en iyi sonucu almak için uyulması gerekli bir ayrıntı. 500 fotoğraf, 4 saat anlatım, 30 dakika özgün müzik ve 100 sayfa metinle zengin bir içerik sunan CD, Mimar Sinan ve eserlerine ilgi duyanlarla, konuyla ilgili bir çalışma ya da ödev hazırlığı içinde bulunanlar için önemli bir başvuru kaynağı..

Bilgi için:
Raks NewMedia
Tel: (212) 288 69 68

ENGLISH PLUS

Dil eğitimi konusunda piyasada bir yazılım bolluğu yaşanıyor, ancak pek az yazılım komple bir eğitim kiti olma özelliği taşıyor.

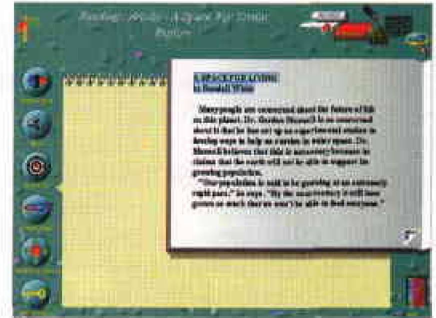
Eğitim programları piyasası gün geçtikçe daha da gelişiyor. Eskiden en basit eğitim programı bile dışarıdan özel siparişle temin edilirdi, tabii bulunabilir ve katmerli fiyatları karşılanabilirse bu mümkün olurdu. Ancak bu durum gün geçtikçe değişiyor, ülkemizde kurulan pek çok firma kendi yazılımlarını üretmeye başladı. Ne var ki tecrübe olarak hala batılı şirketlerin gerisinden geliyoruz, bu durumda yabancı ülkelerde de başarılı olmuş yazılımlardan bazıları seçilerek Türkçe versiyonları hazırlanıyor. Genelde bu tür yazılımlardan müspet sonuçlar elde edildiğini söylemek mümkün, fakat alışveriş esnasında dikkat edilmesi gereken bazı hususlar var. İngilizce eğitim programı başlığı adı altında satılan yazılımların birçoğu bazı özel konuları incelemekle yetiniyor, bunları komple bir eğitim seti olarak tanıtmak son derece yanlış olur. Bu tip yazılımlar eğer o konularda destek arıyorsanız faydalı olabilirler, ancak eğer maksadınız en temelden başlayarak dil öğrenmenize yardımcı olacak bir program edinmek ise seçiminiz farklı olmalıdır. Bu tarz genel amaçlı programlar hemen her seviyeye hitap edebilmeli ve genel konuları kapsayacak şekilde hazırlanmış olmalıdırlar. Üstelik bunu yaparken kullanıcıyı sıkmamaları ve çalışmaya teşvik etmeleri de olumlu bir özellik olacaktır. Doğal olarak böylesine detaylı hazırlanmış bir yazılımı tek bir CD üzerine sıkıştırmak pek mümkün değildir, işte bu yüzden çok miktar cd ve kullanım kılavuzu içeren kitler piyasaya sürülmüştür. Raks NewMedia tarafından uzun bir süredir Türkiye'de satılmakta olan English Plus seti bu tarz hazırlanmış bir yazılım, dört ayrı seviyede gittikçe karmaşıklaşan ve zorlaşan dilbilgisi, yazım, sesletim gibi konuları detaylı olarak işlemek, ancak bunu öğrenciyi sıkmadan gerçekleştirmek üzere hazırlanmış. Arabirim anlaşılması kolay ikonlardan oluşturulmuş, kullanım oldukça kolay. Konuların işlenmesi ise çeşitli bulmacalar, oyunlar, filmler gibi etkileşimli yöntemlerle kullanıcının katılımını azami seviyede tutacak şekilde gerçekleştiriliyor.



Burada verilen ipuçlarıyla özel nesneleri arıyorsunuz.

Her seviye için...

Her seviyeyi konu alan grup ayrı ayrı satın alınabilir, ancak tüm kit on bir adet CD içeriyor ve seri kullanım halinde en üst düzeyde yararı sağlayacaktır. Genel içerik olarak 8400 civarında sözcük ve deyim, ayrıca her CD üzerinde ortalama yüz yirmi saatlik etkileşimli eğitim imkanı mevcut. Telaffuzunuzu geliştirmek istediğinizde ses kaydı ve karşılaştırması yöntemi size oldukça faydalı olacaktır. Bu yazılımı çalıştırmak için ihtiyaç duyulacak sistem ise 386 DX-33 işlemci, 4 MB RAM ve 2x CD sürücü takılı bir makinedir, işletim sistemi olarak da Windows 3.1 ve 95 kullanılabilir. Eğer İngilizce öğreniminizde faydalı olabilecek komple bir yazılım arıyorsanız, English Plus kiti ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek kadar güçlüdür, tavsiye ederiz.



Burada verilen ipuçlarıyla özel nesneleri arıyorsunuz.



Ana menüden çeşitli konuları seçebiliyorsunuz.

M. Berker Güngör

Bilgi için:
Raks New Media
Tel: (212) 288 69 68

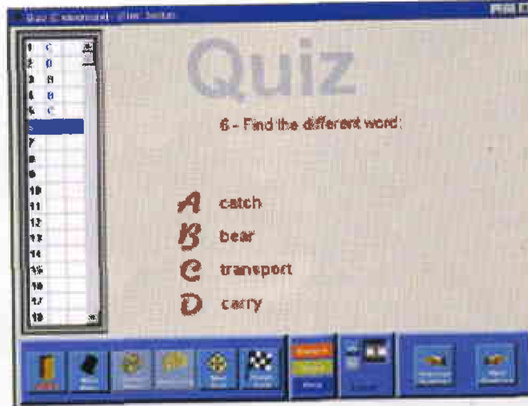
LOGO PERFECT ENGLISH VERSION 2.0

Level okuyucularına sadece eğlence değil, eğitim konusunda da faydalı olabilmek için çabalarını sürdürüyor. Bu sebeple yabancı dil programları üzerine olan incelemelerimizi yeni bir Logo ürünüyle devam ettiriyoruz.

Yazılım piyasası son zamanlarda özellikle dil alanında uzmanlaşmış firmaların ürettiği kaliteli programlarla dolup taşıyor. Her seviyeden kullanıcı düşünülerek hazırlanmış pek çok program var. Bu durum doğal olarak pek çok avantaj ve dezavantajı da beraberinde getiriyor. Tüketicinin seçim yapabilme özgürlüğü bol çeşit sayesinde garanti altına alınırken, oluşan serbest rekabet ortamı üreticilerin kalitesiz ve baştan savma ürünlerle karşımıza çıkmasını önlüyor. Ancak çeşitlilik bazı problemlere de sebep olabiliyor. Özellikle yabancı dil konulu yazılımlar söz konusu olduğunda, doğru seçimi yapmak oldukça zorlaşabilir. Kullanıcı kendi seviyesine, ihtiyaçlarına ve öğrenim tarzına uygun yazılımı nasıl seçecek, nereden edinecektir? Sonuçta bu programlar bedava dağıtılmıyor ve yanlış bir seçim hem para kaybına sebep olacak, hem de kullanıcıların hevesinin kırılmasına sebep olacaktır. Bu yüzden Level olarak okuyucularımıza yapacakları seçimde yardımcı olmayı hedefliyoruz.



Kelime öğrenmek bu programda nispeten zevkli kılınmış.



Çeşitli tipte testlerle bilginizi kontrol edebilirsiniz.

Yönlendirme Eksiklikleri ve Çözümler

Yabancı dil öğreniminde gramer öğrenimi düzgün cümleler kurmak için önemlidir, ancak cümle kuracak kadar kelime bilmek de en az o kadar önemlidir. Genel yaklaşım öğrenciye bir sürü kelime verip cümle kurdurmaktır, ne var ki bu yaratıcı bir yöntem değildir. Logomotif firması tarafından piyasaya sürülen Perfect English V 2.0 isimli bu yeni yazılım, kullanıcıların kelime dağarcıklarını mümkün olduğunca eğlenceli ve verimli olarak geliştirmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmış. Program yedi farklı öğrenim seviyesinde çalışma imkanı sunuyor. İngilizce'den Türkçe'ye ya da tersi olarak çalıştırabildiğiniz program dört ana kısımdan oluşuyor. Sözlük kısmında yaklaşık on beş bin kelime ve bunların sesli telaffuzları mevcut, üstelik burada spor, meslekler, sağlık gibi günlük dilde sıkça geçen konuların terminolojilerine de yer verilmiş. Oyunlar kısmında ise adam asmaca ve çark-ı felek gibi on iki adet popüler oyun kullanılarak, yeni kelimelerin öğrenilmesi zevkli kılınmış. Quiz kısmı çeşitli sınav tekniklerini kullanarak bilgi seviyenizi ölçmenizi ve cevapları gözden geçirmenizi sağlıyor. Report kısmında ise gösterdiğiniz gelişme ve öğrendiğiniz kelimeler farklı seviyelere göre depolanıp referans için saklanıyor. Girişte bir kullanıcı ismi ve şifresi vererek diğer kullanıcıların bu kayıtları etkilemesi önlenebiliyor. Windows 3.1 ve 95 altında çalışabilen program en az 486 işlemci ve 8 MB RAM gerektiriyor. Genel olarak ele aldığımızda bu ürün derli toplu ve amaca uygun bir görünüm sunuyor, eğer kelime öğrenmeyi sıkıcı olarak değerlendiriyorsanız Perfect English'e bir gözatın, fikrinizi değiştireceksiniz.



Giriş ekranında kullanıcı adı ve şifresi verebilirsiniz.

M. Berker Güngör

Bilgi için:
Logo Yazılım
Tel: (216) 449 34 90
Fiyat: 85 $ + KDV

LANGMASTER INTERACTIVE ENGLISH

Dil öğreniminde yeni tekniklerin ve yöntemlerin bilgisayar desteğinde kullanılması...

Türkiye her konuda bir hayli geriden geliyor, nitekim pek çok ülkede bilgisayarın eğitimde kullanılması fikri uzun yıllardır işlenen ve araştırılan bir konu olmasına rağmen, ülkemizde insanların ona sadece yeni bir ticari mal ya da daha kötüsü oyuncak gözüyle bakması yüzünden bu muhteşem cihazlar toplumun büyük bir kesimi için uzaylı işgalciler kadar yabancı bir konu olarak kaldı. Şahsen uzun yıllar boyunca eğitim konulu yazılımlar aramış ve başarısız olmuş biri olarak şimdi firmaların yazılım konusuna biraz geç de olsa eğilmesini takdir ediyorum. Ne var ki bilgisayar destekli eğitimde unutulmaması gereken iki nokta var kanımca. İlki bunun lüks tüketim olarak görülmemesi ve maliyetin mümkün olduğunca aşağıda tutularak toplumun her gelir kesimine ulaşılması, ikincisi de bu tür eğitimin okul eğitimi ile birleştirilmesi ve böylece azami faydanın sağlanması. Bilden Bilgisayar tarafından piyasaya sürülen Langmaster Etkileşimli Eğitim Program Kiti bu iki amacı da gözetir görünüyor, öncelikle çalışmak için en alt seviye sayılabilecek bir 486 işlemcili bilgisayara ihtiyaç duyuyor, bu geniş bir kullanıcı yelpazesi demektir. Ayrıca üç değişik şekilde satın almak mümkün, böylece 20 ile 100 dolar arasında değişen bir fiyat yelpazesi ortaya çıkıyor. 100 dolar fiyat biçilen kit tam beş adet CD içeriyor, dört tanesinde ünlü yazarlardan klasik hikayeler ve bunların etrafına kurulmuş özel bir eğitim sistemi, beşincide ise tek başına bir hazine sayılabilecek oldukça geniş kapsamlı bir sözlük bulunuyor. İstenirse bu CD'leri tek başına satın almak mümkün, ancak sistemin kuruluşu hepsinin birarada kullanılmasıyla etkili olacak şekilde yapılmış. Hemen belirtelim, bu sistem öncelikle orta okul ve üzeri yaş seviyesi düşünülerek hazırlanmış, arabirimin yapısı çok küçük yaştaki bir çocuğun kullanımı için fazla uygun değil. Hedef kitle, olan İngilizce bilgisini geliştirmek ya da derslerine fazladan bir takviye kazandırmak isteyen kullanıcılar olarak belirlenmiş.



LangMaster'da resimlerin üzerine tıklayarak hikayedeki yeni kelimeleri öğrenmeniz mümkün.

Farklı Hikayeler...

Her CD üzerinde farklı bir seviyeye göre hazırlanmış hikayeler bulunuyor, toplam üç farklı öğrenim seviyesi mevcut. Her hikaye çok detaylı hazırlanmış bir sistemle işleniyor. Kullanıcı hikayeleri sadece okumakla kalmıyor, dinliyor, çeşitli illüstrasyonlar yardımıyla izleyebiliyor ve her hangi bir anda müdahale ederek belirli bir noktayı tekrar gözden geçirebiliyor. Böylece belirli bir noktaya eğilerek takıldığınız konuları iyice inceleyebiliyorsunuz. İşin sadece gramer yönüne eğilmekle kalmayıp telaffuz konusu da ön plana çıkarılmış. Gerek yazarak, gerek konuşarak telaffuz ve vurgulama gibi yalnız başınıza yapmanın zor olduğu konularda bile ilerleme kaydedebilirsiniz, tüm ihtiyacınız olan ucuz bir mikrofon yardımıyla ses kartınızı kullanarak kayıt yapmak ve bunu bilgisayarda karşılaştırmak. CD'lerin üzerinde yaklaşık elli saatlik konuşma kayıtlı ve sözlükte de böyle bir seçenek sunulmuş. Ayrıca her bölümde detaylı bir şekilde bilgi seviyenizi sınamanızı sağlayan iyi bir gözetim sistemi de programın içine yerleştirilmiş, böylece nerelerde zorlandığınızı tespit etmeniz ve o konuya daha detaylı eğilebilmeniz mümkün kılınmış. Kısacası eğer dil öğrenimini ile ilgili olarak size her konuda yardımcı olacak bir yazılım arıyorsanız bu kit ağırlığınca altına bedel. Üstelik tahta bir sırada oturmadan ve tahtaya kalkıp sözlü olmak korkusu yaşamadan dil öğrenimini yürütebilir, canınız biraz değişiklik isterse teneffüsü beklemeden dersten çıkıp Quake oynayabilirsiniz.



LangMaster'da grafikler eşliğinde çeşitli hikayeler dinleyerek bunları anlamaya çalışıyorsunuz. "Dracula" da bunlardan biri.

Bilgi için:
BİLDEN
Tel: (212) 230 51 82

Sony Playstation İçin Sanal Kontrol Pad



İlginç bir tasarımı olan bu cihazı kolunuza bantlıyor ve bilek hareketiyle kumanda ediyorsunuz. Esasen opto-elektronik bir analog Joystick ile arasındaki tek farkı da bu sayılabilir. Standart Sony Game Pad düğmelerinin hepsi üzerinde mevcut ancak tüm düğmelerin aynı elde toplanması alışmayı biraz zorlaştırabilir, yine de konumları nispeten daha rahat ulaşılabilecek şekilde tasarlanmış. Altta bulunan bir düğme yardımıyla ister analog, ister dijital modda çalıştırabiliyorsunuz. Aslında fikir olarak fena değil ancak alışması biraz zor olabilir. Her şeyden önce bandaj bileği sıkabiliyor, eğer çok gevşetirseniz bu defa kontrol zorlaşıyor. Üstelik Joystick tarzı bir tutuş söz konusu olmadığından yük bileğe biniyor ve bu yorucu olabiliyor. Ayrıca özellikle uçuş ve yarış simülasyonlarında aşırı hassas kontrolleri sevenler için pek uygun sayılmaz, ne var ki bu tür oyunlar söz konusu olduğunda standart Pad ile kıyaslanmayacak kadar hassas bir cihaz sayılır. Yine de alışkanlıklar göz önüne alındığında, analog bir Game Pad ya da Joystick nispeten tercih edilebilir gibi geliyor, eğer ilginç aygıtları seviyorsanız o zaman durum farklı tabii.

Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78
Fiyatı: 20.000.000 TL.

NAKI Tabanca ve Red Sight Laser Hedef Belirleyici

Playstation üzerinde Die Hard Trilogy ve benzeri pek çok oyun mevcut, üstelik yenileri de yapılmaya devam ediliyor. Sorun bu tür oyunların oldukça eğlenceli olması ancak bir Game Pad ile doğru düzgün oynanamaması. Eğer elinizde silah yoksa ateş etmenin anlamı nedir ki? Naki markalı bu tabanca sorunlarınızın çözümü olabilir, bu tür oyunların hepsiyle uyumlu olduğu söyleniyor. Denediğimiz bir kaç oyunda hiç sorunsuz çalıştı, üstelik kalibrasyon bile gerektirmeden gayet rahat oynamak mümkün oldu. Tasarım olarak güzel sayılır, göze hoş görünen bir yapısı var. Red Sight Laser Hedefleyici ise bu tabancanın üzerine takılan bir parça ve gücünü Playstation portundan çekiyor. Aslında basit bir Laser Marker, amaç ekrana bir Laser ışını gönderip hedef almayı kolaylaştırmak, ne var ki kullanımda potansiyel tehlikeler mevcut. Ne kadar zayıf olursa olsun bu laser göze geldiğinde tehlikeli olabilir, özellikle televizyon ekranından yansıyabiliyor ve bir an maruz kalmak bile yoğun bir ağrıya sebep olabiliyor, bana inanın. Bu yüzden özellikle Laser hedefleyici çocuklardan uzak tutulmalı. Bunun haricinde tabanca tek başına hiçbir tehlike oluşturmuyor ve kullanımı oldukça zevkli. Bu tür bir şey arıyorsanız tavsiye ederim.



Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78
Fiyatı: 17.500.000 TL.

Sega Saturn İçin Analog Direksiyon

Yarış oyunları ve özellikle de araba yarışları konsol üzerinde bolca bulunan türden yazılımlar. Eğer büyük ekran bir televizyonunuz varsa oynamasına doyum olmayan bu tip oyunlar gün geçtikçe daha da gerçekçi bir hal alıyorlar. Sadece efektler ve grafikler değil, araç dinamikleri yani hareketlerin fizik kanunlarına uygunluğu da gerçeğe yaklaşıyor. Tabii bunun bir bedeli var, analog bir kontrol mekanizması olmadan geniş bir virajı bile dönmek tam bir kabus halini alabiliyor, en azından oyundan zevk almak yerine kontrollerle boğuşmaktan bunalıp Reset tuşuna basıveriyorsunuz. İşte bu direksiyon sizin sorunlarınıza çözüm olabilir. Direksiyon sağlam ve dayanıklı bir yapıya sahip olacak şekilde tasarlanmış. Tıpkı bazı lüks otolarda olduğu gibi boyun kısmında açıyı ayarlayan bir eklem var, bu sayede kendinize uygun bir konum seçebiliyorsunuz. Herhangi bir pedal ve vites kolu mevcut değil, ancak üzerindeki kontrol düğmeleri ve yanlardaki kollar bu işlevleri üstleniyor, böylece ortaya oldukça derli toplu bir tasarım çıkıyor. Tek olumsuz yanı ise bu cihazın yarış oyunları haricinde pek kullanışlı olmaması, ama eğer yarış tutkunuysanız bir kaç saatlik sürenin sonunda verdiğiniz paraya değdiğine karar vereceğinizden eminim.



Bilgi için:
Aral İthalat Ltd.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı: 110 $

M. Berker Güngör

3D Hızlandırıcılar

Aslında 3D (üç boyutlu) grafik hızlandırıcı kartlar profesyonel CAD ve animasyon dünyasında yıllardır kullanılan bir donanım türü. Ama bu cihazların sıradan kullanıcı ve oyunlarla tanışması oldukça yeni bir kavram. Microsoft'un Directx3'ü yaratmasıyla birlikte Windows 95 kullanıcıları Direct3D ile tanıştılar. Direct3D, Windows 95'in, markası ne olursa olsun sahip olduğunuz donanımın 3D özelliklerini kullanabilmesini sağlayan bir arayüz. Yani elinizde 3D destekli herhangi bir ekran kartı ve Direct3D destekli bir oyun varsa, sisteminize yüklendiğiniz Direct3D sürücüleri sayesinde oyunu-nuz, ekran kartınızın 3D özelliklerinde yararlanarak çalışıyor. Başka bir deyişle, oyunun sizin ekran kartınıza özel yazılmış olması gerekmiyor.



3Dfx'i destekleyen Quake 2 harika grafiklere sahip.

Direct3D sayesinde yazılım desteği garantilenince firmalar birbiri ardına 3D grafik hızlandırıcı kartlar piyasaya sürmeye başladılar. Ama piyasaya sürülen bu ilk nesil 3D kartlar günümüzde performans bakımından oldukça zayıf kalıyorlar. Rendition Verite 1000 ve çok bilinen S3 Virge gibi işlemciler bu ilk nesil kartlarda bulunuyor. 2D ve 3D özelliklerini tek bir kartta birleştiren bu ürünler oldukça ucuz ama her ne kadar "3D Hızlandırıcı" diye satılsalar da pratikte bu kartları 3D hızlandırma konusunda kullanmak imkansız.

Ve 3Dfx Geldi...

PC piyasasına bir yıl kadar önce giren 3Dfx firması ve ürettiği Voodoo Graphics chipseti, oyun dünyasında tam bir devrim yarattı. 3Dfx Voodoo'nun özelliği, tek başına ekran kartı olarak görev yapamaması. 3Dfx işlemcili bir kart aldığınızda bunu var olan eski ekran kartınızın yanına takıyorsunuz. Bu durumda, DOS ve Windows gibi iki boyutlu uygulamalarda eski ekran kartınız iş görüyor. Ama Direct3D kullanan ya da 3Dfx Voodoo için özel yazılmış bir oyun çalıştırdığınızda, 3Dfx kartınız eski ekran kartınızı devreden çıkarıp, görüntüleme işini üstüne alıyor. Ve size hiç bir rakibinin sunamadığı kadar hızlı ve özel efektlerle dopdolu görüntüler sunuyor.

3Dfx Voodoo Graphics, şu anda en çok satılan 3D işlemci. Bu işlemciyi kullanan kartları ülkemizde de bulabiliyorsunuz. Özellikle Diamond Monster 3D yaygın kullanılan bir ürün. Oyun desteği derseniz, 3Dfx Voodoo Direct3D ve kısmi olarak OpenGL desteği sağlıyor, yani satın alacağınız hemen her yeni oyun 3D kartınızı kullanacaktır. Level CD'sinde de 3Dfx destekleyen oyunlara yer verilmesi dikkatinizi çekmiştir.

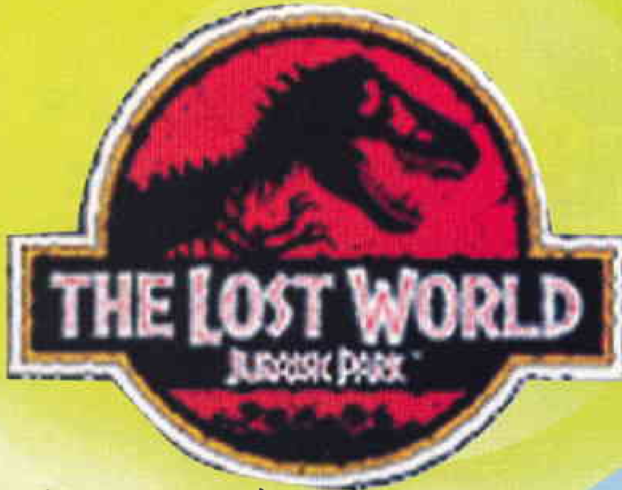
Son günlerde 3Dfx'in karşısına ciddi rakipler çıktı ve 3D kart seçeneğiniz arttı. Bunlardan en önemlileri Rendition Verite 2200, Nvidia Riva 128 ve NEC PowerVR PCX2. Bu yeni nesil işlemcilerden Verite 2200 ve Riva 128 hem iki, hem de üç boyutlu özelliklere sahipler, dolayısıyla tek bir kart satın alarak bilgisayarınızın görüntüleme sistemini kurmuş oluyorsunuz. Gerçi 3D performansları 3Dfx kadar yüksek değil, ama çoğu kullanıcıyı tatmin edecek verimi, ucuza sağlıyorlar. Bu işlemcileri kullanan bir ekran kartını 100$ fiyatla satın alabilirsiniz. PowerVR biraz farklı bir ürün, bu da 3Dfx gibi sadece 3D özelliklere sahip. Dolayısıyla, PowerVR işlemcili kartınızı aynı 3Dfx kartları gibi eski ekran kartınızı çıkartmadan takmanız gerekiyor. Bu işlemciyi kullanan, ülkemizde bulabileceğiniz tek ürün Matrox firmasının m3D kartı.

Evet, sizlere 3D dünyasını çok genel olarak tanıtmaya çalıştım. Bu konuda araştırma yapmak isteyecekler "Internet'te 3D Hızlandırıcılar" isimli kutuda yararlı olabilecek bir kaç www sitesi adresi bulabilirler.

Levent Pekcan / ATA Computer
leventp@atacomputer.com.tr

Internet'te 3D Hızlandırıcılar

http://www.atacomputer.com.tr/dark	Türkçe site
http://abone.superonline.com/~mehemin	Türkçe site
http://www.3dfxmania.com	3Dfx haberleri ve oyunlari
http://www.op3dfx.com	3Dfx ile ilgili her şey
http://www.3dgaming.com	Genel olarak 3D oyunlar
http://www.opengl.org	OpenGL ile ilgili en önemli site



Dinazorlar hayat bulduğunda...

Kocaman bir 65 milyon yıl boyunca sırları dünyada bir yerlerde saklı kalmayı başarabildi. Bu zaman zarfınca da bizler bu dev yaratıkların heybetli varlıklarını ve yaşadıkları acımasız dünyayı sadece hayal etmekle yetindik. Ta ki bir kaç yıl öncesine kadar...

1991 yılı InGen'in, büyük bir şans eseri bulunan DNA kalıntıları sayesinde dinozorları yeniden hayata döndürdüğü yıl oldu. 1993'te ise genetik bilimin eseri bu dinozorlar kullanıldı ve Costa Rica'daki bir ada üzerinde büyük maddi kazanç hedefleri güdülerek Jurassic Park kuruldu. Ne var ki halkın ziyaretine açılmadan kısa bir süre önce adanın güvenlik sisteminde meydana gelen bir arıza dinozorların kontrolden çıkmasına yol açacaktı.

Gizlilik içinde geride kalan bu kazadan bu güne tam 4 yıl geçti. Herkes tüm yaratıkların ve parkın tümüyle yok edilerek, bilimin ve hayal gücünün bu inanılmaz rüyasının nihayet sona erdirildiğinden emindi. Ama ne var ki bir yerlerde bir şeyler kurtulmayı başarmıştı...

Kaliteli sinema filmlerinden uyarlanarak hazırlanmış bilgisayar oyunlarının uzun yıllardır süregelen kalitesizliği epey bir zamandır pek çok oyun severin içinde bir önyargı oluşmasına sebep oldu. Gerçekten de filmlerin isim haklarının satın alınması için harcanan dolarların ve gösterilen hevesin, oyunun hazırlanışına geçildiğinde kendini koruyamaması sonucu ortaya çıkan kalitesiz yapımlar bizlerin bu tip oyunlara karşı daha çekingen davranmamıza yol açtı.



Bu Defa Durum Farklı

Oysa bu kez karşımızda milyonlarca dolarlık bir filme ait olmasına rağmen adıyla değil de kalitesiyle boy göstermeye aday olan nadir oyunlardan biri duruyor. Lost World, Sega Saturn oyun yelpazesi içinde önemli bir yer tutan 3D platformlardan biri. Oyunda yapmanız gerekenler listesinin en başında adayı dinozorlardan geri almak yer alıyor. Bunu yaparken bir kısmı Allah vergisi güçlerini kullanan yaratıklardan, bir diğer kısmı da teknolojik silahlarıyla sağ kalmayı uman insanoğlundan oluşan 5 farklı karakteri kapsayan bir ekibi farklı bölümlerde sırayla yönetmeniz gerekiyor. Sayısız etoburun düşman saflarında sizi beklediği maceraya diğer tüm dinozor kuzenlerinden küçük 1 metrelik bir "Compy"' yle atılacaksınız. Oyunda ilk bölümün başında kaç hakka sahip olacağınızı belirleyecek 3 zorluk seviyesi var. Yaralanmalarla kaybettiğiniz enerjiyi geri almanız insanlarda ilk yardım çantalarıyla, dinozorlarda ise öldürülen yaratıkların yenmesi ile sağlanıyor. Düşmanlarınız ilerleyen bölümlerde çeşitleniyor ve zamanla bazılarının gerçek uzunlukları 27 metreye kadar varan tonlarca ağırlıktaki 20 çeşit dinozora karşı mücadele vermek ve kefeni yırtabilirseniz de DNA anahtarlarını ele geçirmek göreviniz. Lost World'de toplamda bitirmeniz gereken 30 bölüm var ve size belirli sayıda bölümün sonunda daha sonra da aynı yerden devam etme şansı veren şifreler elde edeceksiniz.

Oyunun başarısının temelini iyi grafikleri oluşturuyor. Tüm bölümler için toplamda 25 ayrı çevre tasarımı yapılmış. Düşmanlarınızın ve kahramanlarınızın hepsi filmden alınmış ve grafikleri titizlikle hazırlanmış. Her karakter kendine özgü çok sayıda harekete sahip. Oyun özel grafik teknolojisi sayesinde bizlere detaylı, gerçekçi ve akıcı animasyonlar sunuyor.

Lost World'de seslerin hazırlanmasında fazla zorluk çekilmediği de kesin. Oyunun müzikleri filmden alınarak audio trackler halinde oyun cd'sine eklenmiş.

Sega'nın bir diğer başarılı 3D platformu olan Pandemonium veya onun benzerleriyle karşılaştırıldığında



diğerleri biraz daha hareketli olmaları nedeniyle ağır bassa da; bu oyun, Lost World filminin de hayranıysanız almaya değecektir.

Ozan Ali Dönmez

SEGA SATURN TOP10 LİSTESİ

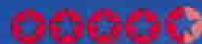
1. World Wide Soccer 98
2. Sega Touring Car Champ.
3. The Lost World Jurassic Park
4. Duke Nukem 3D
5. Virtua Cup 2 With Gun
6. Fighters Megamix
7. Megamen X3
8. Dark Savior Scorcher
9. Tomb Raider
10. Dark Savior



LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 75
Firma: Sega Saturn
Fiyatı: 80 $ (KDV dahil)







Birazcık geç oldu ama....

Önceleri sadece Dr. Proton ve onun barbar robotları vardı. Daha sonra başkaları da geldiler. Hepsi gelişmiş savaş bilgisayarlarına sahipti ve kısa sürede neredeyse herkesi ortadan kaldırdılar. Şimdi ise Los Angeles şehri haritadan silinmek üzere. Robotların varlığı artık tüm insanlığı tehdit eder hale geldi.

Durum aynen böyle ve biz yine yalnız kovboyu oynuyoruz. Bu dünya dışı yaratıkları gezegenimizden defetmeden önce zaman kaybetmek gibi bir seçeneğimiz de yok. Çünkü bize söylenen yardım beklersek asla bir yarınımızın olmayacağı.

Çoğunuz hatırlayacaksınız, Duke Nukem 3D iki yıl kadar önce PC'de çıktığında espirili yenilikleri ve büyüleyici atmosferi ile büyük bir hayran kitlesi elde etmiş ve ardından da her oyun gibi daha yenilerin (özellikle Quake'in) etkisiyle adı daha az söylenir olmuştu. Aradan geçen zaman PC'cilere iyisiyle kötüsüyle bir ton yeni oyun sundu ve Sega Saturn belki de en geride kaldığı oyun türü olan Doom benzerlerinde hep beklemedeydi. Şimdi nihayet bizler de bu popüler PC oyununa kavuştuk. Oyunda orjinal fikir sahibi 3D Realms'in logosu ön plana çıkıyor ancak esas ter Lobotomy Software tarafından dökülmüş. Sega'nın bu tip oyunlarda da çok başarılı olabileceğini gösterebilmek ve konsolun tüm olanaklarını kullanmak için programlama en baştan yapılmış. Ancak bu Duke Nukem'in apayrı haritalar, apayrı bölümler içerdiği anlamına gelmiyor. Yine de biraz daha çekici hale getirmek için 1 adet yeni bölüm eklenmesi uygun görülmüş. Bunun dışında yeniden programlamanın getirdiği yenilikler sadece kalitesi fark edilir düzeyde artmış seslerde ve daha gerçekçi bir 3D ortam sağlayan ışıklandırmalarda su yüzüne çıkıyor.



Oyun az önce bahsedilen gizli bölüm dışında PC'deki diğer 29 vahşet dolu bölümün tümünü içeriyor. Zorluk seviyeleri 4'e ayrılmış. En zor seçeneğin farkı öldürdüğünüz düşmanlarınızın bir kaç saniye sonra tekrar hortlayacak olması. Oyunun en büyük artılarından birini yapımcıların silah seçimleri sağlamış. Silah seçenekleri içinde güçlü tekmelerimize, (tekmeyle zırhlı yaratıkları nasıl yok ettiğimizi bilen var mı?), lazerlere, RPG'lere, uzaktan kumandalı bombalara ve hatta düşmanı önce donduran ve tekmeyle ufak parçalara ayrılabilir hale getiren silahlara sahibiz. Duke Nukem 3D'de bunlara ek olarak yer alan ilk yardım çantaları ve zırhlar gibi sıradan donanımların dışında gece görüş gözlükleri, hologram yapıcılar, dalgıç takımları ve Jetpack'ler oyunu ekstra zevklendiriyor. Silahlarda ve diğer donanımlardaki çeşitlilik dünya dışı misafirlerimizde de gittikçe güçlenen 13 farklı yaratıkla karşımıza çıkıyor.

Oyunda her hangi bir yerde takılmanız halinde yapacağınız iş duvardaki RPG ile genişletilmesi lazım gelen çatlaklar gibi diğer bazı küçük ayrıntıları aramak olmalı. Yine sık sık göreceğiniz kameralar henüz ulaşamadığınız yerler hakkında bilgi vermeye yarayacaktır. Her bölümde bir çok kez karşınıza çıkan gizli bölmeler ve havalandırma boşlukları da ilk yardım çantalarına veya ekstra cephanelere ulaşmanın en kolay yolu oluyor.

Oyunu PC sürümünden bazılarımız için daha sıkıcı hale getirebilecek tek bir sebep var, o da sadece bölüm sonlarında save yapabilmemiz yani onlarca düşmanın arasında zor duruma düştüğümüzde pek fazla deneme yapma şansımız olmaması.

Alın! Alın! Alın!

Tüm bunlar bu tür oyunların en can alıcı noktası olan üç boyutlu ortamların sınırsız özgürlüğünün Duke Nukem'de büyük bir başarıyla hayata geçirilmiş olması başarı anlamına geliyor. PC'lerdeki konfigürasyon sorunlarından uzak olan konsollarda yüksek bir çözünürlükte takır takır Duke oynayabilmek herkesin en azından bir kere denemesi gereken inanılmaz bir keyif.

Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Sega Saturn
Fiyatı: 80 $ (KDV dahil)

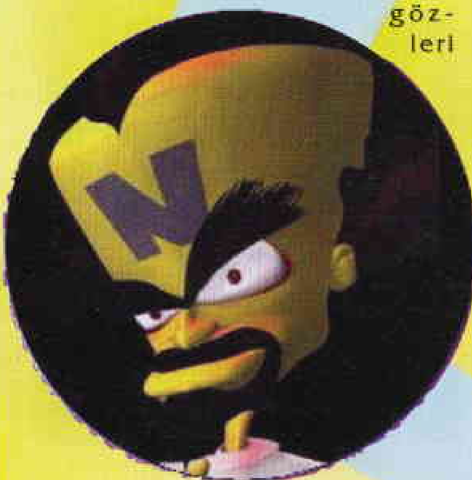




Cortex'in İntikamı...

Kötülerin kötüsü Neo Cortex, yıldızlarla dolu uzayın karanlığında süzülmektedir. Yavaşça Dünya'ya yaklaşırken çok kısa bir süre önce yaşadığı talihsizlikleri düşünmeye başlar. Uçuşan düşünceleri arasında tek bir şey, Crash Bandicoot'un yüzündeki ahmakça ifade bir türlü beyninden kazınmaz ve gözlerinin önünden gitmez. Crash'in, zihninden atamadığı resmi, Neo'nun tüm vücudunun acıyla kasılmasına neden olur. Ne de olsa, tek bir yumrukla Neo'yu 200,000 km yüksekliğe, şu anda bulunduğu huzurlu(!) ve güven dolu(!) uzay boşluğuna yollayarak tüm planlarını son anda alt üst eden Crash Bandicoot'un ta kendisiydi. Sonunda, Neo kanınızı donduran bir sesle konuşur, "İntikamım acı olacak!". Bunun ardından kahkahalar içinde yuvarlanmaya başlar ve tam o sırada Dünya'nın atmosferine girer. Bedeninin her santimetre karesi yanarak kavrulurken kahkahaları gözyaşlarına dönüşür. Acılar içindeki Cortex korkunç bir hızla yere çarpar.

Bir mağarada uyanan Cortex'in gözleri parlamaya başlar: hemen önünde çok değerli bir kristal durmaktadır. Biraz düşündükten sonra, bu kristallerden yeterli sayıda toplayarak en son muhteşem ve şeytani silahını imal edebileceğini anlar. Böylece en büyük düşmanı Crash Bandicoot'tan intikamını alabilecektir. Tabii dünyanın geri kalanından da. Şeytani planını uygulayabilmek için tek eksiği, kendisi silahı geliştirirken bir yandan onun yerine kristalleri arayacak ve toplayacak birisidir. Düşünceler kafasında ışık hızında uçar ve pis işini kime yaptıracağını bulur. "Tabii neden olmasın," der kendi kendine, "baş düşmanım Crash Bandicoot'un kendisi bu iş için biçilmiş kaftan!!!"



Oyun

Senaryo tasarlandığına ve aktörler yerlerini aldığına göre (tabii Crash'in nasıl olup da Cortex'in pis işini yapacağı konusu hala soru işaretiyken) Crash'in yeni macerasında onun nelerin beklediğini bilme zamanınız geldi. Cortex, kendi ürettiği bir ışınlama sistemiyle kahramanımızı beş seviyeden oluşan çok geniş bir kuleye hapseder. Crash kendi kendine bir çıkış yolu i cat etmediği sürece buraya hapis kalmak zorundadır zira kulenin bir kapısı yoktur. Cortex'in yeni şeytani planı Crash'in sonunu hazırlamadan siz ona yardım etmek ve çıkış yolunu göstermek zorundasınız.



"Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back"te birinci oyundan beri çok şeyin değiştiğini göreceksiniz. En büyük ve kayda değer yenilik, Işınlama Odası ve bunun oyunu nasıl etkilediği. Üç ada boyunca, çizilmiş bir yolda ilerlemek ve takıldığımız bir bölümde günlerce acı çekmek, Crash 1'den aklımızda kalan kötü anılardandı. Yeni getirilen sistemle birlikte sadece "kötü bir anı" olarak kalmaya devam edecek. Her ne kadar Işınlama Odası teoride aynı işe yarasa da, bu kez, her seferinde arasından seçim yapabileceğiniz beş bölüm var. Uzun lafın kısası, lineer bir yol izlemek zorunda değilsiniz. Işınlanma olayı, gizli bölümleri keşfetmek konusunda da önünüze yeni bir sistem getiriyor. Örneğin, dev bir bölümün bir köşesinde gizlenmiş bir ışınlayıcıya rastlayabilir ve daha ne olduğunu anlamadan oyundaki en kıymetli taşlarla dolu bir bonus bölümde bulabilirsiniz kendinizi. Böyle





bir ışınlama sistemi için Kaptan Kirk neler vermezdi.

Önceki oyuna göre büyük bir yenilik de, zorluk derecesinin ayarlarıyla ilgili. Merak etmeyin, aynı birinci oyunda olduğu gibi, bölümleri geçmek oldukça kolay ve gizli şeyleri keşfetmek olağanüstü zor. Yani ilk bakışta değişen bir şey yok. Tabi işler bildiğiniz gibi değil, yeni getirilen sisteme göre oyundaki yapay zeka, belli bir sürede belli şeyleri yapamazsanız bunu farkediyor ve işe el koyuyor. Naughty Dog, Universal Interactive Studios ve Sony'deki oyun tasarımcıları oldukça orijinal bir fikir olan "adaptive difficulty adjustment system"i (uyumlu zorluk düzenleyici sistemi) geliştirmişler. Bu sistem sayesinde, nerede takıldıysanız hemen orayla ilgili ayarlarda bir kaç değişiklik yapabiliyorsunuz. Bu değişikler, basit bir sandığı bir "checkpoint"e dönüştürmek kadar büyük ya da o bölüme bir Aku Aku maskesiyle başlamak kadar önemsiz olabiliyor. Bu harika özellik herkese oyunda sonuna kadar ilerleme ve oyunun tadını, hile yapmadan sportmence çıkarma imkanı veriyor. Tabii, usta oyuncular bu karışık ayarları görmezden gelerek bildikleri yoldan ilerleyebilirler.



Yeni hareketler

Crash 1, bir çok oyun çılgınını soluksuz bırakan, göz kamaştırıcı bir oyundu. Öte yandan oynanabilirlik açısından, her ne kadar komplike ve büyük olsa da, grafikleriyle karşılaştırıldığında biraz donuk ve durağandı. Konsolları yakından takip edenler bilir, tüm Super Mario oyunları bu ikisi arasındaki dengeyi ne kadar iyi kullanır. Mario serisini bu kadar başarılı yapan sebepler ortada: çok değişik hareketler ve oyunu heyecanlı, tahmin edilemeyen kılan rastlantısal gelişmeler. Crash 1'de sadece bir kaç hareket vardı (zıpla, koşarken zıpla ve dön). Oyunun tek şok edici kısmı ise sadece iki kere karşımıza çıkan, domuza binerek koşturduğumuz bölümlerdi. Crash 2'ye gelince, bu kez çok miktarda yeni ve aynı zamanda devrimci sayılacak hareketler (yerde sürünerek ilerleme gibi) ve tam iki adet büyük yenilik eklenmiş: "jetpack" ve "rocket surfboard" bölümleri. Hepsi de sizi, şimdi ne olacak endişesi içinde tutacak, oldukça heyecanlı bölümler. Hem de bunlardan tam tamına yirmi yedi tane var. Değişik "boss"ların hakkından gelmek zorunda kalacağınız beş tane ara bölüm de cabası.



Bir karakterin üzerine kurulmuş action/platform oyunlarının başarısı iki şey üzerine kuruludur: mücadele ve kaçıklık. Crash 2 bu noktalarda o denli başarılı ki, kendinizi puzzle'a benzeyen bir Bonus ekranında, değişik zıplama teknikleri denerken ama bunları yapsanız bile kusursuz bir zamanlama ayarlayamadığınız için delirmiş olarak bulabilirsiniz. Bir kaç dakika sonra ise kendinizi, Crash'in adeta diğer platform oyun karakterlerininkilerle alay etmek üzere tasarlanmış zafer dansı sırasında kahkahalarla gülerken bulacaksınız.



Bütün olarak, Crash 2 neredeyse kusursuz olarak planlanmış. Oyun çok şirin bir biçimde akıyor ve zorluk derecesi, her yeni bölümle birlikte yavaş yavaş artıyor. Üstüne üstlük, o harika grafikler ve bölüm tasarımlarına eklenmiş küçük ayrıntılar (rastlantısal olarak uçan sinekler ve borulardan damlayan sular gibi) bu oyunu herkesin seveceği harika bir hale getirmek için ne kadar çaba harcandığını ortaya koyuyor.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

ACTION/PLATFORM

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel:(216) 343 02 00
Firma: Naughty Dog/Universal Interactive Studios

Nightmare Creatures

Kabus Yaratıkları!

Tarih rastlantılarla doludur ve çoğu kez de kendini tekrar eder. Yine de şansın rolü, insanların sandığından çok daha az belirleyicidir. 1666 Büyük Londra Yangını ve 1834'deki yangın ilk başta ilişkisiz gibidir. Yine de Londra'da esrarengiz bir hikaye kulaktan kulağa dolaşır:

Hikaye, on yedinci yüzyılda yükselmiş ve sonra yokolmuş olan Brotherhood of Hecate isimli gizli bir tarikattan ve 1830'larda tarikatı tekrar hayata geçirmeye ve eski gücüne kavuşturmaya çalışan Adam Crowley isimli eski bir bilim adamı ve şimdinin bir kara büyücüsünden bahseder. Öykü, sisli bir gecede Londra'yı istila eden canavarlarla devam eder ve birden bire sona erer. Kimse sislerin içinden gelen yaratıklardan ve tarikattan söz edildiğini bir daha duymaz. Bununla beraber, efsane iki esrarengiz kişiden söz eder. Kara cübbeli Ignatius, söylendiğine göre canavarları kılıçlı bir genç Amerikalı kadının yardımıyla tek tek bulup yoketmiş olan bir din adamıdır. Bu kadının adı Nadia'dır....

Şimdi tarihin sisli sahnesine geri dönmek ve on dokuzuncu yüzyılın Londra sokaklarında kabus yaratıklarını bulup yoketmek size düşüyor. Bir yandan yaratıkları yokedecek, çeşitli nesneleri ve tarikat hakkındaki delilleri toplayacak öte yandan sürekli bir adım önünüzde olan şeytani Adam Crowley'i yakalayıp durdurmaya çalışacaksınız. Belki de uzun ve zorlu bir yolun sonunda bunu başaracaksınız, kimbilir. Ama unutmayın ki yolunuz zombiler, canlanan heykeller, kurtadamlar, üç başlı dev yılanlar, yetiler ve adını hiç bilmediğiniz onlarca değişik yaratık ve tehlikeyle dolu.





Oyun

Şeytani Adam Crowley'i iş başında gördüğümüz üç boyutlu bir animasyondan sonra kendimizi oyunun ana menüsünde buluyoruz. Bu izlediğimiz video bizi epey havaya sokuyor. Oyuna başlarken efsanede adı geçen rahip Ignatius ya da kılıçlı dişi şeytan Nadia'dan birini seçmek durumundayız. Sonra da oyunun zorluk derecesini. En kolayı bile seçseniz yeterince zorlanacağınızı bilmenizi isteriz. İlk bölüm yüklenirken hikayenin sürüp giden bir karesini ve önünüzde sizi neyin beklediği konusunda ipucu teşkil eden kısa bir paragrafı görüyoruz. Bu bütün bölüm başlarında var ve adeta bir kapak sayfası görevi görüyor. Kendimizi iyice kaptırıyoruz.

Nightmare Creatures, Tomb Raider benzeri, üç boyutlu bir ortamda oynanıyor. Grafiklerin detayı ve kullanılan teknoloji ise Tomb Raider'dan çok daha üstün. Harika yüzeylerle kaplanmış bu üç boyutlu ortam, gerçek on dokuzuncu yüzyıl Londra'sındaki sokakların haritaları ve planları baz alınarak oluşturulmuş. Bu çok özenli yaklaşım sayesinde, Karın Deşen Jack'ın yürüdüğü aynı sokaklarda yürüyebilir ya da Westminster'da tepeleyecek bir kaç zombi ararken bulabilirsiniz kendinizi. Öte yandan zombilerden dev örümceklere, köpek boyunda farelerden kurtadamlara, zebanilerden mitolojik canavarlara, üç kafalı ogrelerden minicik şeytanlara dek on beş değişik tipte yaratık var. Beş tane bölüm sonu yaratığı da cabası. Bunlar da Yeti, ateş püskürten dört kafalı yılan gibi canavarlar ve hatta Adam Crowley'in ken-





disinden ibaret. Her birinin kendine has saldırma tarzları ve tabii güçleri var. Dolayısıyla bir kaç değişik yaratıktan oluşan bir grup saldırdığında ne yapacağınızı bilemiyorsunuz önceden.

Silahlar

Düşmanlarla savaşmak için kahramanlarımız bir sopa veya kılıç taşıyor. Tabi oyun boyunca bunlardan daha güçlü türevlerine terfi imkanı da var. Bu yeni silahlar arasında İğneli topuzlar, çift uçlu baltalar ve palalar var. Silahlara ek olarak çeşitli saldırma stilleri, hareketler ve kombolar var. Macera boyunca bulunan nesneler arasın-



daki tek atışlı ya da toplu tüfekler, yarım ya da tam ilkyardım küreleri, mayınlar, alev ya da buz bombası, kafa karıştırma büyüsü gibi yardımcılarınız da olacak. Liste uzun olsa bile, hayatta kalmak için bunların hepsine hatta daha fazlasına ihtiyacınız olduğu da kesin.

Oyundaki tehlikeler yaratıklarla sınırlı değil. Adam Crowley'in ortalığa saldığı zehirli sisten ötürü zehirlenip ölmemek için sürekli dövüşmek ve adrenalini yüksek tutmak zorundasınız. Zira ekrandaki bir kırmızı çizgi (adrenaline bar) durumunuzu anlamanıza yardımcı oluyor. Crowley'in zehiri öyle bir şey ki, tek antidotu yine sizin vücudunuzdaki uyarıcı adrenalin. İşte bu yüzden oyunda boş boş oyalanmak yerine sürekli yeni düşmanlar bulup tepelemelisiniz.





Canavarlarla dövüşmeye gelince bunun oldukça eğlenceli olduğunu kabul etmek lazım. Çok güzel tasarlanmışlar ve animasyonları çok gerçekçi. Kafalarını kestiğinizde diğer parçalar sizi hafiften takip ediyor. Özel hareketlerle zombileri ortadan ikiye ayırmak da ayrı bir zevk. Sonuçta 30'a yakın kombo sözkonusu ama bunlardan ancak altı - yedi tanesini kullanabileceksiniz zira oyunda sürekli yaratıkların saldırısı ve stresi altında tamamını öğrenmek epey zor görünüyor. Komboların yanı sıra yaratıkları ekstra nesneleri kullanarak yoketmek de oldukça zevkli oluyor. Örneğin birden fazla yaratığı özel bir büyüyle birbirine düşürebilir sonra da buz bombasıyla buza çevirip küçük bir kılıç darbesiyle parçalara ayırabilirsiniz. Ya da sizi öldüreceğini sandığı anda, bir kurtadamın alevler içinde yanmasını sağlamak işten bile değil.

Sonuç

Bütün olarak, enteresan ve orijinal bir oyun olarak kabul edilse de biraz can sıkıcı ve sizi tekrar tekrar oynamaktan alıkoyabilecek bir kaç yönü var ki, bunlardan daha hiç sözetmedik. Örneğin bir bölümde epey çok ilerlemişken bir sürü şeyin üstünden atlamak, koşarken zıplamak ve bir yandan da son derece tehlikeli yaratıkların vuruşlarından kaçınmak zorunda kalabiliyorsunuz. Ve ne olduğunu bile anlamadan kendinizi suyun içinde buluyorsunuz. Yeterince egzersiz yaparak buraları öğrenmek mümkün olsa bile, zaten iki tane olan hakkınız bitince önce "Game over" animasyonunun sonra da ana menünün yüklenmesini beklemek ve daha sonra memory kartınızdan kaldığınız yeri yüklemek gibi işkencelere katlanmak zorundasınız. Bu da aynı bölümü tekrar tekrar oynayarak uzmanlaşmayı sıkıntı verici bir hale sokuyor. Bu kadar ince düşünülmüş ve son derece başarılı bir atmosfer sağlanmış olan bir oyunun, sad ece zorluk derecesinin, oyuncunun öğrenme eğrisi düşünülmeden ayarlanmış olması çok büyük bir kayıp. Belki de çabaların bu şekilde yarım kalmaması ve tam olarak başarıya ulaşması için programcıların bir kaç ay daha çalışmaları yeterli olurdu. Kim bilir? Bu öğrenmek için oyunun bir devamını çıkarmalarını beklemek durumundayız. Belki o zaman tam on ikiden vururlar. Yine de Tomb Raider ve meşhur Resident Evil'in iyi bir karışımı olan bu oyunu türün hastalarına tavsiye edebiliriz.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

ACTION/ADVENTURE

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 343 02 00
Firma: Mindscape
Memory Card (1 blok)
Analog Joystick



Z

Sarhoş Cyborg Püresi

Cyborg milleti acayiptir biraz, kıl kıl sesler çıkarıp ortada dolanırlar. Bir zaman C3-PO vardı, neden bilmem millet hastası olmuştu. Jedi Knight oynarken ne zaman denk gelsem vuruyorum herifleri, ortalık temizleniyor. Tabii hakkını yememek lazım, T-800 rolünde Arnie nasıl harbi Cyborg olunur, dersini verdi yedi düvele. Bir de şu damın üstünde kendi halinde demlenen saksağanın beline kazma vurmaya teşebbüs etme hikayesi var ki, oraya hiç girmeyelim derim, süremiz kısıtlı çünkü, kısaca olayın bir özetini alalım...

- Hişt, olm napıyon sen ya?

- Ne var, nooldu?

- Bu nasıl biçim bir giriş, kafayı mı yedin?

- Beğenemedin mi, bana bak, işime karışma, kişilik bölünmesi demem, korum kafayı indiririm aşşaa!

- Huop, beyler sessiz biraz be, şurda iki satır kitap okuyalım dedik, bi rahat huzur yüzü göstermediniz ha!

- Aha, bi sen eksiktin, sen de geldin tam oldu!

- Bak valla karışmam, diğerleri de aşşaadan uyanıyorlar, bi gelirlerse burda dördüncü dünya savaşı çıkar, görürsünüz üç boyutlu olarak sonra haaa!

- Aşşaadakilere benden bi selam, birer de sütlü kaave söyle eşşek sıpası, al şunu da gözünün üstüne!

- Ne vuruyon be, soranz biz sana bunun hesabını, ühü!

- Yürrü, anca gidersin! Heriflere bak be, kişilik bölünmesi dedik ilkine ses çıkarmadık, ama it sürüsü gibi ürediler, işleri güçleri yok, oldukları yerde mitoz bölünmeye uğruyo hıyarlar. Bir, iki derken bilinçaltımı öğrenci yurduna çevirdiler. Hayır doğru durdukları da yok, kimi horlar, kiminin ayağı kokar, nedir bu arkadaş! Kişilik bölünmesi ve paranoya gördüm, görmedim değil, ama böyle pisini ilk defa görüyorum şu gelip geçen ahir ömrümde yaaa! Doktor bile baktı baktı, Allah kurtarsın oğlum dedi!

- Abi sen boşver onları yaa, nedir yeni oyun mu geldi? Aaaa, Z'miş, ben oynadım onu.



- Sen nereden çıktın lan?

- Abi bakkala gitmiştim de, hani dönüşte bir bakayım dedim.

- Bakkala mı gittin, nası yani, hühühühüüü, galiba iyice kaçırıyom!

- Korkma abi, bisküvitlerin parasını senin hesaba yazdırmadım, cepten verdim. Zaten bakkal kıl kıl bakıp, söyle o bilinçüstündeki hıyara hesabı iyice kabardı kötü olucak, dedi. Benden duymuş olma ama diğerleri hep senin hesaba yazdırıyo galiba.

- Bakkal hepinizi tanıyomu lan?

- En yakın bakkal o abi, mecburen hepimiz ordan alışveriş ediyoz. Dur şu yazıya bi bakiim, baba bu ne, iyice şişirmişin, bak atıcaklar işten topumuz aç geberecez!

- Ühü, haklısın galba, şu oyunu acık anlatalım bari.

- Bu arada şu Black Sabbath diskini çıkar da, accuk ta Motörhead dinleyelim, olur mu ?

- İyi ,iyi tamam.

Yörüngeden İndim Gezegene

- Baba bari başlıkları adam gibi atsan.

- Sus lan, yazı koptu kopacağı kadar zaten, bi de böyle bir şekil verelim kendimize, bakalım noolacak. De bakalım, bu oyun ne ayak?

- Kafiyeli oldu be, neyse, hocam şimdi bu oyun PC üzerinde çıkalı bayaa oldu biliyon mu, hani herkes realtime strateji yaparken Bitmap Brothers da tutup kel olmadıklarını ispat için Z diye bişi yaptı. Eh Sony de onu alıp konsoluna uyarlamış, olay bundan ibaret yani.

- Eeee, sade bunu mu yazıcaz, oynamayan bilmeyen bi sürü adam var, detaya inelim be olm!

- Aha, Orgasmatron çalıyo, dur şu parçayı dinleyelim devam ederiz.

- Bak geliyo yumruk!

- Tamam be, şimdi oyun biraz geyik, bi yerlerde savaşan bi sürü Cyborg var, bi de bunların büyük komutanı Zed var, oyun adını ondan alıyo zaten. Yazıyon mu?

- He, sonra?

- Bu herifler normal değil, bira çekip metal dinleyerek uzay gemisi kullanıyolar. Acayip bir espri anlayışları var, hele ara sahnelerdeki espriler başlı başına geyik konusu olur yani!

- Diyene bak, sizden ne farkı var lan bunların!

- Boyuna laf sokucaksan ben gidiyim abi, benim normalden kastım diğer strateji oyunları yani. Zati çocuklar aşşaada bekliyo, Deathmatch yapıcaktık.

- Benden habersiz bilinçaltıma Network kurduysanız kafanızı kırdım demektir, peşin söyliim yani.



- Yok abi, biz sen gebermedikçe ölümsüz sayılırız, gerçek alet edevatla oynuyoz yani, PC felan gerekmiyo.

- Bak sen şu sıpalara, ben de gece-yarısı bu gümbürtüler nerden geliyo diye kulak kesiliyodum, neyse nası



oynanıyo bu Z?

- Şimdi abi hemen şunu diyim, şahsen ben bu konsolda strateji hikayesine alışamadım, bunlar hep mouse düşünülerek hazırlanmış oyunlar, o yüzden Game Pad ilen oynamak bana zor geliyo. Sony'nin mouse'u yok mu ya-



aa, alsana bi tane.

- Çok konuşma, alışmış olanlar herhalde zorluk çekmez, millete akıl vermek sana mı kaldı manyak !

Fırında Cıvatalı Maymun Yahnisi

- Üüüüh, eşşeği boğdun ama abi, bu ne biçim ara başlık!

- İyidir, iyiii sen devam et bakiim.

- Sen bilin, sonra demedi deme! Şimdi daha ilk görevden iş çığırdan çıkıyo, bilgisayar sığır gibi adam üreti-



yo ama yapay zeka nanay, elimde tek asker bile yokken herifçioğlu saldırıp işimi bitirmedi, askerim olsa sürüynen adam gönderiyo. Ve fakat oyun benzerlerinden mahdut miktarda farklı sayılabilir...

- Lafı uzatma be, nedir farkı?

- Ama lafımı ağzıma tıkarsan kaçarım bak, şimdi farkı savaş alanının tasarım ve kullanımında yatıyo, tüm harita parçalara bölünmüş araya sınır çizgileri çekilmiş. Her bölgede kimin bayrağı sallanıyosa onun borusu ötüyo. Bunun için düşman bölgesine adam yollayıp bayrağı kendinin ki ile değiştirmen lazım.

- Nooluyo ööle olunca, boyun mu uzuyo? Yoksa adam mı oluyosun?

- Yok be olm, şimdi bu oyunda ööle Tiberium, Ore, Sap, Saman gibi hasat edilecek kaynaklar yok. Her bölgede farklı bi tipte bina kurulu. Bölgeyi kim alırsa meyvasını da o yiyiyo haliyle.

- Lan kaynak olmadan üretim nası oluyo, kim yapıyo, hankı?

- Valla o kadarına kafam basmaz, yalnız işte binayı ele geçirince otomatikman sana çalışmaya başlıyo. Mesela radar olan bölgeyi aldın diyelim, şak diye radarın çalışıyo. Yok robot fabrikası olan yeri aldın, hemmen yeni cyborglar üretmeye başlıyon.

- Eeee, başka başka?

- Her tarafın elinde bi tane Fort var, yani kale, burada zaten Cyborg üretiyon ama yetmez, bunu kaybedersen de işin bitiyo.

Sahibinden Satılık Sanal Sığır

- O ne be, bana derken herif ne biçim başlık attı, hüşş, ne lan bu eşşek herifin damadı!

- Baba kızma, çocuklardan biri sanal sığırını satıyodu da, hani çok ısrar edince şuraya ilanını atalım dedik. Fakat baba hayvan sanal manal ama günde beş kova süt veriyo, hem de ne süt valla sırf kaymak!

- Ohooo, aşşaada ne halt ettiğiniz belli diil. Anlaşıldı, şu yazı bitince vericem odunu belinize belinize, belli oldu o!

- Neyse abi konuyu daatmasak, şimdi askerlerin araç kullanabiliyo, mesela cipler felan var, gönderiyon tipleri küt diye ele geçirip aslanlar gibi gidiyolar üzerinde ölüme. Bi yandan boyuna baarıyolar, lan yardım

göndersene burada canımıza okuyolar, diye. Dedim ya tam geyik oyun diye.

- Peki olm, haritanın hiç özelliği yok mu başka, dümdüz mü ööle Osman Emmi'nin tarlası gibi?

- Arada dağlar felan var be baba, ama adamların etraftan el bombası filan toplayınca bunları patlatıp yol açabiliyolar. Tabii bana kalsa o bombaları düşmana saklarım ama Cyborg işte naaparsın !

- Hımmm, şimdi şöyle bi toplayalım, nası sence alınır mı, paraya kıyılır mı?

- Hocam oyun eskidi yani, iyi güzel fekat artık piyasadaki en kıytırık strateji bile bunu canlı canlı yer sabah kahvaltısı niyetine, hele bi de PC için Myth felan çıkmış ki heheheeey! Ama tabii şimdilik konsol için fazla seçenek yok. Sadece konsolun varsa ve strateji oynıcam diyosan el mahkum ve ayak da gardiyan pozisyonunda. Konsolda strateji biraz geri planda kalıyo biliyon mu, bu tarzda hala PC üstün.

- Neyse, olayın dibini gördük kazasız belasız, bağlayalım cümleleri de bitsin bu iş.

- Ben de bi inceden kaçıyım baba, benim kızlan buluşucaz da biliyon mu, ağaç olmasın bu havada.

- Bak seeen, bi de utanmadan kız arkadaş edinmiş hayvan adam! Du bakalım, kaçmıyo kızlar, söz verdiğim odunu beline yemeden nereye bööle!

- Abi ben gitseydim..

- Gidersin canım, gidersin güzelim, hele sen bi sıranı sav da, aşşaadakilere de akabinde girişecem! Yetti gayri, sizi bana sayıyla mı verdiler lan! Gel şööle kuytuya bakiim, dur şu kapıyı da örtelim güzelcene!

- Abi ben gidiyim, abi, abi....

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 343 02 00
Firma: Bitmap Brothers



ROSCO MCQUEEN

Kahraman İtfaiyeci

Ufacık bir çocukken, yani bayağı bir zaman önce, en gıcık olduğum şey insanların başımı okşayıp büyüyünce ne olacağımı sormalarıydı. Soruyu sordukları yetmezmiş gibi verilen cevapları da beğenmez, ille de doktor, mühendis filan gibi her ne hikmetse elit olduğunu düşündükleri mesleklerin söylenmesinden hoşlanırlardı. Bu yüzden çocuklara asla bu soruyu sormam, çünkü sonuç olarak kendim de öyle 'süper' bir meslek sahibi değilim, ama zaten umurumda da değil. İnsan kendi için yaşamalı ve öncelikle hoşuna gidenle uğraşmalı, birey mutlu olursa toplumu da mutlu edebilir. Ne var ki bir meslek grubu vardır ki onların işi tamamen kahramanlık üzerine kuruludur ve ben çocukken çok şey olmayı düşlediğim halde o mesleği düşünmeye bile cesaret edemezdim. Ne mi, tabii ki itfaiye görevlisi olmak, onlar hayat kurtarmak için hayatlarını doğrudan ortaya süren ender insanlardır. Üstelik hiçbir çıkarları yoktur bu işten ve eğer başarısız olurlarsa onları en korkunç ölüm biçimlerinden biri beklemektedir. Doğrusu heyecan kelimesi bu işin taşıdığı gerilimi anlatmak için çok hafif kalır. Durum böyleyken neden Rosco McQueen dışında onları konu alan bir bilgisayar oyunu daha yoktur bilinmez. Savaşmak mı istiyorsunuz, işte size en acımasız düşman, ateş! Bir hata bile yeter, sonuç korkunç olacaktır.



Yangın Alarmı Çalınca

Tabii oyun ileri bir tarihi konu alan ve Japon hayal gücü ile zenginleştirilmiş bir yapım olunca, kahramanımız olan kişi de bizim gariban itfaiyecilerden çok daha mükemmel donanıma sahip oluyor, en azından elbisesi sobaya azıcık yaklaşınca erimiyor! Rosco alevlerle olan savaşında iki temel silaha sahip, su ve yangın baltası, bunun haricinde yangın söndürücüler, su bombaları ve çeşitli tipte yangın baltalarını da etraftan toplayarak savaşını sürdürüyor. Yanında en iyi yardımcısı olan Digit isimli bir itfaiye robotu var, bu robot küçük ama çok önemli, radarıyla yangını tespit ediyor, uyarılar yapıyor ve mahsur kalan bir çocuğa rastladığınızda onu binanın dışına ışınlayıp kurtarıyor. Konu basit, Rosco büyük bir gökdelenden yardım çağrısı alır, oraya vardığında ise etrafta yangın çıkaran sabotaj meraklısı robotlarla karşılaşır. Yangın baltaları bu robotları durdurmak, kilitli kapıları kırmak ve elektrik şalterlerini kırmak için kullanılıyor. Su ise tutuşan eşyaları söndürmek için gerekli. Etraftaki dolapları kırınca çeşitli malzemeler ve su buluyorsunuz. Ekrandaki üç gösterge özellikle önemli, ilki deponuzdaki suyu, kafa şeklinde olanı sağlığınızı ve derece şeklinde olan da bölümdeki ısıyı gösteriyor. Eğer ısı en tepeye vurmadan yangını söndürmeyi başaramazsanız bölgeyi terketmeniz gerekiyor, yoksa patlamayla kavrulursunuz. Digit sizi her konuda uyarıyor, bir bölümdeki işiniz bitince sondaki kapının düğmesi yanmaya başlıyor, ona basıp sonraki bölgeye geçiyorsunuz. Bazı yerlerde karşınıza öldürmesi zor Boss sınıfı yaratıklar çıkıyor, ancak her birinin zayıf bir noktası var. Oyunda karakteri dışarıdan ve hareketli bir kameranın gözünden izleyerek kullanıyorsunuz, biraz Tomb Raider'ı hatırlatıyor. Ancak grafikler film gerçekçiliğinden ziyade Japon çizgi filmlerinin tarzına sahip, bence böylesi daha iyi olmuş. Atmosfer oldukça iyi, grafikler, sesler ve diğer detaylar oldukça iyi hazırlanmış. Ne yalan söyleyeyim, gerek değişik karakteri ve konusuyla, gerekse de genel oynanabilirliğiyle bu oyun bana kendini sevdirmeyi başardı. Eğer farklı ve güzel bir Action arıyorsanız, Rosco McQueen alınmaya ve oynanmaya değer.





M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

ACTION

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 345 02 00
Firma: Sony



SONY PLAYSTATION HİLELERİ



Star Wars: Dark Forces

Seviye kodları:

Talay Tak Base: Y7B5T7S183
Anoat City: !VHDBMBMXZ
Research Facility: 9WJHBLCNOO
Gromas Mines: 8XKGBKDPZ1
Detention Centre: 7YBKBJFL22
Ramsees Head: Y7C4L7Q193
Robotics Facility: X8D3L6R2C4
Nar Shaddaa: W9F635SZB5
Jabbas Ship: V!Q534TOF6
Imperial City: NVHL4LFQ1R
Fuel Station: MYGM!KBR2S
The Executor: LXFN4JCSZT
The Arc Hammer: 205F6HJTOV
Hile Menüsü: P3NDLDQNY2

Final Doom

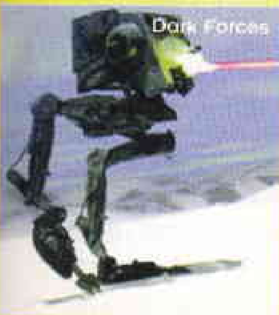
Önce oyunu dondurun ve sonra şu hileleri girin.

Ölümsüzlük: Aşağı, L2, Kare, R1, Sağ, L1, Sol, O
Silahlar ve cephane: X, Üçgen, L1, Yukarı, Aşağı, R2, Sol, Sol
Bölüm geçme: Sağ, Sol, R2, R1, Üçgen, L1, O, X ve oyun başlayınca tekrar X
Tüm harita: Üçgen, Üçgen, L2, R2, L2, R2, R1, Kare



Hexen

Öncelikle ana menüden OPTIONS şıkkını ve buradan da Pad Config şıkkını seçin. Burada R2 tuşuna basılı tutarak sırasıyla şunları girin; Sağ, Aşağı, Sağ, Üçgen, X eğer doğru yaptıysanız bir sinyal duyacaksınız. Ana menüye döndüğünüzde CHEATS şıkkının eklendiğini göreceksiniz. Yeni bir oyun başlatıp Pause tuşuna bastığınız zaman bu yeni şıkka ulaşma imkanınız olacak ve burada tüm hileleri bulacaksınız.



Hercules

Seviye kodları:
1 - Hero's Gauntlet: hydra, medusa, shield
2 - Centaur's Forest: centaur, Herc head, minotaur, archer
3 - Big Olive: centaur, shield, hydra, Herc head
4 - Hydra Canyon: shield, helmet, shield, soldier
5 - Medusa's Lair: archer, pegasus, archer, centaur
6 - Cyclop's Attack: helmet, pegasus, Herc head, archer
7 - Passage Way of Eternal Torment: medusa, soldier, centaur, pegasus
8 - Vortex of Souls: soldier, lightning, soldier, centaur

Assault Rigs

Oyunu dondurup şunları girin:

Tüm silah ve malzeme: Sol, Sağ, Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Aşağı
Ölümsüzlük: Sol, X, Sol, X, Sol, Sol, X, Sağ, X, Sağ, X, X

Final Fantasy 7

Herhangi bir boss ile savaşırken, Final Attack Materia ile Phoenix Summon Materia ya da Revive Spell Materia'yı master seviyede birleştirin, eğer savaşta ölürseniz bu tekrar dirilmenizi sağlayacaktır.
Chocbos Race esnasında L1+L2+R1+R2 tuşlarına basarak daha da hızlanabilirsiniz. Yine R1+R2+X tuşlarına basarak hiç stamina kaybetmeden daha hızlı gidebilirsiniz.
Biraz para kazanmak için Gold Saucer etrafındaki çölde şöyle bir tura çıkın, er geç küçük Cactus Man ile karşılaşacaksınız. Onu silah ya da büyü ile yenemezsiniz, ancak Chocobos ya da Mogs summon ederek yenmek mümkündür. Eğer başarabilirseniz 10.000 gil kazanırsınız.
Gi Natakk ile savaşırken tüm yapmanız gereken ona bir x-potion vermek, bu onu öldürecektir ve böylece döğüşü kazanırsınız.

Formula 1 '97

Edit Driver ekranından sürücü ismini aşağıdakilerden biriyle değiştirin:



BILLY BONUS: Grand Champion Bonus pistlerinde yarışma hakkı verir.
LITTLE WEELZ: Arabanıza kocaman lastikler takar.
ZOOM LENSE: Kuşbakışı görüntüye geçer.
PI MAN: Wipeout tipi araçlar verir.
SWAP SHOP: Yeni ve farklı ses efektleri verir.

Johnny Bazookatone

Seviye şifreleri:
Level 2: AFLEAPIT
Level 3: TEASPOON
Level 4: SEDATION
Level 5: VERYNICE
Ölümsüzlük: PILCHARD
Seviye seçimi: KRISTIAN

Need For Speed

Tournament Mode seçin ve şu şifreyi girin: TSYBNS. Bu size gizli Lost Vegas pistini verecek. Şimdi geri dönün ve bir Race Type seçin, seçtiğiniz pistin ismi ışıklandırıldığında L1 ve R1 tuşlarına basın ve basılı tutmaya devam edin. Bu Rally Track seçeneğini mümkün kılacaktır. Şimdi bir araba seçin ve L1 ile R1 tuşlarına basılı tutun, bu size The Warrior isimli aracı verecek.

Wwf Wrestlemania: T.A.G.

Oyunu donurun ve kodları girin:
Ölümsüzlük: X, Üçgen, R2, Yukarı
Daha güçlü darbeler: X, Üçgen, L2, Aşağı
Süreyi durdurma: X, Üçgen, R2, Sol



Posta Kutusu

Eveeeet, yeni bir köşe , yeni umutlar, yeni beklentiler... (Olmadı tabii ama Cenevre'de yapılan yazarlık antlaşması prosedürleri gereği yeni köşelere bööle girmek gerekiyormuş.) En sonunda sizlere bi parça daha yakınız galiba. Uzatmaya gerek yok, siz yeter ki yazın, biz yanıtlamaya her zaman hazırız.

LEVEL Dergisine,

Sevgili LEVEL çalışanları, ben derginizi beğenerek okuyorum. Benim sizden istediğim Mortal Kombat 1,2 ve 3 oyunları hakkında bilgi FRP, RPG ve Beat em up türü oyunlar hakkında bilgi ve ayrıca var ise M.K. oyunun bir posterini istiyorum. Bu isteklerimi karşılarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar.

Melih Kara

Sevgili Melih,

Dergiyi beğenerek okumana gerçekten çok sevindik tabii, ama tek cümlede üç oyun türünü sorup bizden neredeyse bir fasikül çıkarmamızı istemen pek hoş değil. Ama tabii görev görevdir, kısaca bir anlatmaya çalışalım. Beat em up türü oyunların dünyadaki en klasik örnekleri Street Fighter ve Final Fight'dır. Yani kısaca tamamen el kabiliyetine bağlı -ilerle veya dur ve öldür- bazında oyunlardır. FRP ve RPG'ler ise öyle bir kaç satırda anlatılacak oyunlar değildir, o yüzden biz de anlatmıyoruz ve seni İstanbul Efsaneleri sayfalarına uçuruyoruz.

Değerli LEVEL Çalışanları,

Benim adım Fuat Konuk. Aydın'da oturuyorum. 14 yaşındayım ve bir Playstation sahibiyim. Derginizi 9. Sayısından beri zevkle takip ediyorum. Ve halimden gayet memnunum. Öğrenmek istediğim ve önerebileceğim bazı konular şunlar:

1-Action Replay adında bir Playstation aksesuarı var. Bu aksesuar neyin nesidir, kimin fesidir, ne işe yarar? Bana açıklarsanız memnun olurum.

2- "Konsol oyunları" köşesinden istediğim dört şey var. Birincisi ayda iki oyun tanıtmanız. İkincisi Action oyunlarına daha çok önem vermeniz. Üçüncüsü, mümkünse Playstation oyunlarının cheatlerini biraz daha çok yayınlamanız. Dördüncü ve son isteğim ise, her ay bir Playstation aksesuarı tanıtmanız.

Sevgi ve Saygılarımla,

Fuat Konuk

Fuat'cım,

Halinden memnun olman mutluluk verici, ama bakalım yanıtları okuyunca n'olucak? Şaka falan tabii, aslına bakarsan haberler sevindirici :

1- Abi, bi düşünsene şimdi, üç gün den sonra en nihayet o ekranı geçmişsin, tam son demoyu seyretme keyfine hazırlanırken cort diye elektrikler kesilse, ya da aylardır aynı adamı geçemiyorsan, ya da çok sevdiğin bir ekranı tekrar tekrar izlemek istiyor, ama çaresizlikten yerlerde sürünüyorsan, ne yaparsın? Ağlarsın tabii, ya da gidip bir

Action Replay alırsın.

2-İstediklerini kat ve kat, misli ve misli, hatta fazlasıyla bu sayıda bulabilirsin.

LEVEL Dergisine,

Merhaba,

Sizi bir süredir takip ediyorum, gerçekten çok kaliteli bir çalışmalarınız var. Özellikle "Dedektif Fırtına" oyunun tam sürümünü vermeniz, çok mükemmeldi (bu arada "Cartoon Animasyon Stüdyoları"nı, bu başarılı oyunundan dolayı, sizin aracılığınızla kutlamak isterim). Ayrıca derginizin yeni yüzü dikkat çekici bir şekilde güzelleşmiş.

Sizlere bazı öneri ve sorularım var:

1- Bundan 3-4 ay öncelerine kadar CD'lerinizin çoğunda film fragmanlarına yer veriyordunuz, neden artık yok?

2- Bir de şu var, bir kaç sayfanızı da okurlarınıza ayırabilirsiniz. Örneğin onların görüş, düşünce ve sorunlarını yayınlayabilirsiniz.

3- Ayrıca oyunlara yönelik indirim kuponları verebilirsiniz.

4- Biliyorsunuz ki, herkesin İnternet erişimi yok. Bu sebeple okuyucuların faydalanıp, bilgi alışverişinde kullanabileceği bir BBS kurmayı büşünebilir misiniz?

Benim görüşlerimden bazıları bunlardı zaman ayırdığınız için teşekkür ederim...

Erdem Peremeci

Sevgili Peremeci Kardeşimiz

Bekle hele, bu daha sürprizler için başlangıç, siz okumaya devam ettiğiniz sürece daha neler neler dolduracak raflarınızı..

1- Şey, kem, küm tabii, film olayı güzel de (daha çıkmadı ama siz bunları okuduğunuz zaman vizyonda olur mutlaka, izleyin, unutmayın: Starship Troopers), ne bilim, sizleri oyun konusunda tatmin etmek ve en son oyunları tanıtmak için demolara abanmaya karar verdik, haliyle de filmlere yer kalmadı.

2- Sanırız şu an bunu yapmaktayız, amma ve lakin daha fazla duygu, görüş ve düşüncenin bu sayfaların miktarını arttıracağını unutmayın.

3- Daha önce ürünlerle ilgili indirim kuponları vermiştik, ilerde eğer diğer firmalarla anlaşabilirsek niye olmasın?

4- Siber Uzay'ın geniiiş kollarını düşünürsek BBS kurmanın pek faideli olamayacağı anlaşılır. Kısacası Hayır!

Ancak Internet'te hazırladığımız web sayfamız çok yakında sizlerle buluşacak.

Bu kadarıyla yetinme, yine yaz e mi?

Eveet, ilk ay için bu kadar mektup yeter, unutmayın ki bu köşe sizlerden gelen mektuplarla büyüyecek, gelişecek, semirecek (zarfların içine koyacağınız bir kaç banknot şansınızı arttırabilir tabii!!). Lütfen yazın, sizleri seviyoz !

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net